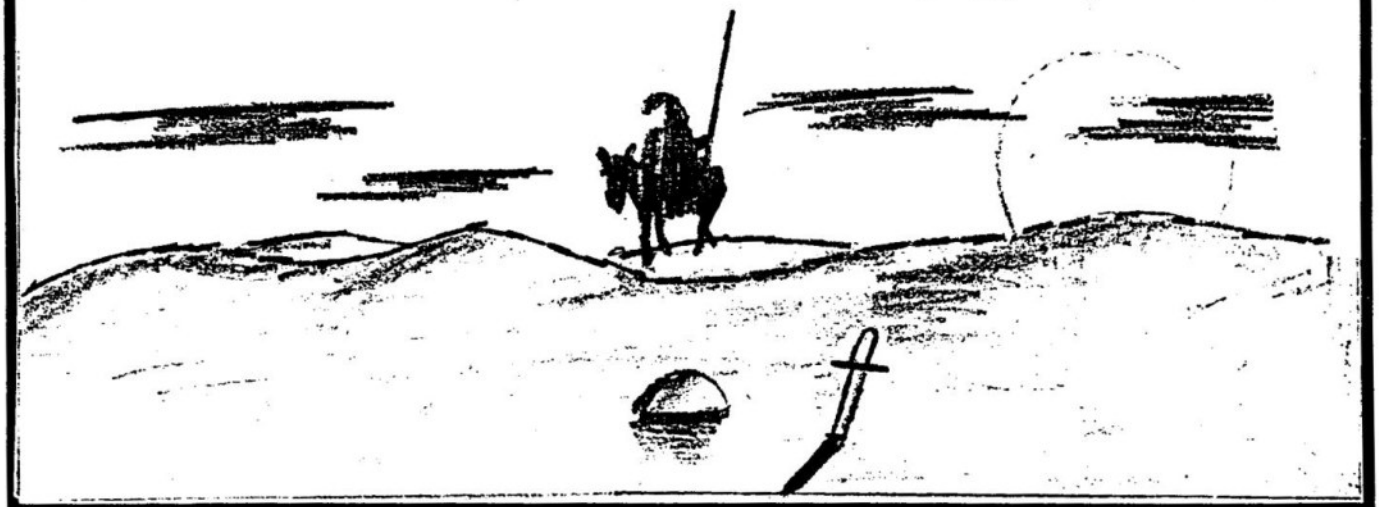
Spectrum User Club Wuppertal

ADVENTURE

LANDS OF PHANTAS



Info Nr. 3 (75) 01. März 1990

Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2

Hallo Freunde,

aus Mangel an Neuigkeiten und aus Zeitdruck gibt es heute das kürzeste Vorwort überhaupt.

Viel Spaß mit dem neuen Info.

Rolf Knorre

Spectrum User Club Wuppertal

Wilhelm Wiecke, Lönsweg 92, 4904 Enger Tel. 05224/3449

Folge 10

Enger, den 13.2.90

Hallo Spectrum-User!

Wenn's mit dem März-Beitrag zum Info noch was werden soll, wird es langsam Zeit, damit anzufangen! Deshalb will ich gleich loslegen! Zuerst mal wieder einige kleine Korrekturen und Ergänzungen zum letzten Beitrag und zwar die Erweiterungen des Programms "doctor" auf der BETA-Utility-Disk betreffend. Einmal muß in der Programmzeile 8402 statt eines 'PRINT' natürlich ein 'INPUT' stehen, also:

```
8402 INPUT "2) Bildschirm 3) Drucker? ";ch: IF ch<2 OR ch>3
THEN GOTO 8402
```

Des weiteren muß, falls auch mit Menu-Punkt 7 (Edit sector) mehrere Sektoren hintereinander editierbar sein sollen, Zeile 6090 ergänzt werden (sz = Sektoranzahl):

```
6090 LET a=a+1: IF a<256*sz THEN GOTO 6030
```

Dann empfehle ich noch, den STOP-Befehl in Zeile 910 durch ein GOTO 200 zu ersetzen, damit man aus dem TRDOS sofort wieder ins "doctor"-Programm zurück kommt ohne den Umweg über's BASIC!

Nun zum eigentlichen Thema dieses Beitrags, dem Retten schon gelöschter Files beim BETA-Disk-System Version 5.03 (mit größter Wahrscheinlichkeit treffen die Angaben auch für ältere zu)! Wem ist es nicht schon mal passiert, daß man versehentlich oder voreilig einen File mit 'ERASE "Name"' gelöscht hat, den man dann doch noch mal gebraucht. Mir ist das schon öfter passiert, wenn ich im Laufe einer Programm-Entwicklung oder Änderung die alte Version schon gelöscht hatte und vergaß, die überarbeitete Version neu abzuspeichern oder bei einem der glücklicherweise seltenen Systemabstürze! Oft ist die Arbeit von Stunden hin und man wäre froh, wenigstens noch die gerade gelöschte alte Version zu haben. In der Regel ist die beim BETA-Disk-System unter bestimmten Voraussetzungen relativ einfach regenerierbar.

Erste Voraussetzung ist, daß die Disk nach dem Löschen noch nicht mit 'MOVE' verdichtet wurde, denn danach sind alle gelöschten Programme und Daten wirklich und für immer verschwunden! Die Zweite Voraussetzung gilt nur für den Sonderfall, daß der gelöschte File zufällig der letzte auf der betreffenden Disk war! Dann klappt die Regenerierung nur, wenn nicht inzwischen ein neuer File auf die Disk gespeichert wurde!

Zuerst muß man wissen, daß beim BETA-Disk-System ein neuer File immer hinter den vorhergehenden auf Disk geschrieben wird. 'Lücken' die durch Löschen entstehen, werden nicht sofort aufgefüllt, wie es bei manchen anderen Disk-Systemen der Fall ist. Das hat den Vorteil, daß ein File nicht zerstückelt quer über die ganze Disk verteilt abgelegt ist. Ein Nachteil dieser Methode ist, daß nach Löschung vieler Einträge viel Platz noch durch die eigentlich ja nicht mehr benötigten Files belegt bleibt. Das läßt sich erst mit 'MOVE' ändern, einen Befehl, der von den andern erwähnten Systemen garnicht gebraucht wird!

Wird ein ERASE-Befehl ausgeführt, sucht das TRDOS nach einigen Vorbereitungen zuerst im Disk-Katalog den angegebenen File-Namen und Typ. Dazu wird nur das erste Zeichen eines Namens verglichen und erst wenn dieses mit dem Anfang des gesuchten identisch ist, das jeweils folgende, bis alle passen (auch der Filetyp)! Das spart Zeit beim Suchen. Wurde er nicht gefunden, geht's zurück ins Programm oder ins TRDOS mit Fehlermeldung 'No file(s)'! Ist die Suche von Erfolg gekrönt, wird das erste Zeichen des Namens mit dem Code $01 überschrieben. War es jedoch der zuletzt auf die Disk gespeicherte File-Name, wird dort der Code $00 eingesetzt! Damit ist der betreffende Name nicht mehr aufrufbar, das gesamte Programm aber noch vorhanden.

Warum nun diese Unterschiede und wie ermittelt das TRDOS überhaupt, welche Position im Katalog der Name hat? Letzteres geschieht ganz einfach, indem sich das TRDOS aus dem Organisationssektor (Track 0, Sektor 8) die Gesamtzahl der auf der Disk befindlichen Files merkt und davon die Anzahl der verglichenen Namen abzieht. Kommt dabei 0 heraus, weil ja genau soviele Namen verglichen werden mußten wie im Katalog standen, muß es sich um den letzten Eintrag handeln.

Weshalb wird er aber mit Code $00 markiert? Wie schon gesagt, bleibt das Programm ja auf Disk erhalten nach dem Löschen, den nur der Name im Katalog ist ja als gelöscht gekennzeichnet! Wer sich vorher und nachher die Zahl der freien Sektoren ansieht, wird feststellen, daß sich daran beim Löschen mitten im Katalog (siehe Beispiel 'CAT-1 und CAT-2') nichts ändert! Allerdings wird die Fileanzahl geringer und die Zahl der gelöschten Files entsprechend erhöht. Die vom gelöschten Programm belegten Disk-Sektoren sind also noch nicht wieder verfügbar!

Ganz anders sehen die Katalogmeldungen dagegen nach Löschen des letzen Eintrags aus (siehe 'CAT-3')! Da erhöht sich plötzlich die Zahl freier Sektoren um die Anzahl Blöcke, die vorher das entfernte Programm belegte, es ist aber immer noch vorhanden! Die Filezahl vermindert sich natürlich auch, aber diesmal bleibt die Angabe für gelöschte Files unverändert! Vorerst unbemerkt, hat das TRDOS jetzt im Organisationssektor neue Werte für den 1. freien Track und Sektor eingetragen (siehe 'Org-Sek-1 - 3) und zwar steht dort nun die Nummer des Tracks und Sektors in dem unser gelöschtes Programm begann. Das dies Folgen beim SAVEn eines weiteren Programms hat, ist wohl leicht einzusehen, denn dies wird dann ja den alten File sofort überschreiben. Der ist folglich danach auch nicht mehr regenerierbar.

Mit diesen Erkenntnissen wird auch sofort klar, wie man am Besten vorgeht, wenn eine ganze Reihe Files am Ende des Katalogs gelöschen werden soll. Man beginnt beim letzten Eintrag und arbeitet sich von hinten nach vorn durch, denn weil dann ja jedesmal der augenblicklich letzte entfernt wird, stehen anschließend sofort die Sektoren für neue Programme zur Verfügung!

Nun aber zu einem praktischen Beispiel! Am einfachsten ist es, wir zäumen das Pferd von hinten auf, d.h. wir nehmen uns eine Disk vor, löschen schrittweise Files heraus und verfolgen dabei die Veränderungen im CAT-Ausdruck, im Disk-Katalog selbst und im Organisationssektor. Daraus lassen sich dann die notwendigen Maßnahmen zum Rekonstruieren von Katalog-Daten ableiten! Ich habe das Programm "doctor" von der Utility-Disk zum Auslesen der entsprechenden Sektoren benutzt und eine Programmdiskette deren CAT-Ausdruck unter 'CAT-1' zu sehen ist! Daneben steht jeweils der CAT, wie er sich darstellt nachdem zuerst der Code-File "Symreass" und danach auch der Basic-File "Inst-sc1" mit 'ERASE' gelöscht wurde. Darunter ist noch der zugehörige entscheidende Ausschnitt der Disk-Katalogs und des Org.-Sektors abgedruckt!

Betrachtet man den 'CAT-2', so erkennt man sofort, daß ein File als gelöscht gemeldet ist (1 Del. File), und insgesamt einer weniger als bei 'CAT-1' angezeigt wird. Die Anzahl freier Sektoren hat sich nicht geändert. Im Disk-Kat.-2 findet man auch wie beschrieben, das erste Zeichen des gelöschten Namens "Symreass" mit einer $01 markiert wieder! Im Org.-Sektor ist nicht viel geschehen, nur als Anzahl für 'deleted Files' ist $01 eingetragen worden (Adr. $00F4)! In Adresse $E4 ist die Gesamtzahl aller Files der Disk vermerkt, aber daran ändert sich hier ja nichts, weil die Sektoren weiterhin blockiert bleiben!

Wollen wir nun den gelöschten File wieder retten, reicht es die $01 im Namen mit dem ursprünglichen Hex.-Wert zu überschreiben. Dazu die Utility-Disk einlegen und das "doctor"-Prog. aufrufen. Wenn das Menu erscheint sicherheitshalber zuerst '8' (= Change Disk) aufrufen, dann eventuell Track 0 und den erforderlichen Sektor anwählen und danach Menu-Punkt '4' (= Read sector) drücken. Die Frage "Read sector, sure? (Y/N)" mit 'Y' quittieren und schon ist der Sektor eingelesen ins RAM! Menu-Punkt 6 (= Display sector) zeigt nach Angabe der Startadresse eine Auflistung wie abgedruckt. Hat man die zu änderende Stelle geortet, deren Adresse merken und per Menu-Punkt '7' (= Edit sector) diese aufrufen! Nun braucht man nur noch den Hex-Wert des gewünschten ASCII-Codes (hier 'S' = $72) eingeben und nach Rückkehr ins Hauptmenu mit '5' (= Write sector) den geänderten Sektor auf Disk zurückschreiben.

Nun kann man den File wieder im Katalog finden und auch schon laden oder kopieren. Falls der File nur vorübergehend gebraucht wird, kann man ihn nun auf eine andere Disk kopieren und anschließend das erste Zeichen wieder mit $01 überschreiben. Denn wenn er auf Dauer auf der Disk erhalten bleiben soll, müssen wir ja noch die Anzahl der gelöschten Files im Org.-Sektor korrigieren, d.h. in unserem Fall um 1 vermindern, denn sonst stimmt dieser Zähler ja nicht mehr! Dazu braucht nur

mit '2' (= Change sector) der Sektor 8 auf Track 0 eingestellt werden, der Rest läuft wie eben beschrieben ab! Damit ist dann alles erledigt und die Disk wieder voll funktionsfähig, denn nun stimmt der CAT, Disk-Katalog und Org.-Sektor wieder voll mit der ursprünglichen Version überein!

Etwas mehr Aufwand ist jedoch notwendig, falls (auch) der letzte File gelöscht wurde. In 'CAT-3' erkennt man, daß ein File weniger als im 'CAT-2' auf Disk ist, als gelöscht aber aus den schon beschriebenen Gründen auch nur einer angegeben wird. Die verfügbare Sektorenzahl hat sich um die 3 Blöcke des gelöschten Programms erhöht! In 'Disk-Kat.-3' ist das erste Zeichen des Files "Inst-sc1" mit Code $00 überschrieben und bei "Symreass" mit Code $01!

Die gravierensten Veränderungen sind jedoch im Org.-Sektor geschehen. Dort taucht ein neuer Wert bei Adr. $E1 auf, statt vorher $03 steht da plötzlich $00! In dieser Adresse steht nämlich die Nummer des ersten freien Sektors auf der Disk und diese muß hier ja um 3 Sektoren (=Blocklänge von "Inst-sc1") zurückverlegt werden. Es belegte also hier Sektor 0 bis 2 auf Track 8! Eventuell ändert sich gleichzeitig der Wert in Adr. $E2, der Nummer des Track, auf dem sich der erste freie Sektor befindet. Wäre unser gelöschter File hier z.B. 5 Sektoren lang gewesen, enthielte $E1 nun $0E (=14) und $E2 den Wert $07 (=7).

Adr. $E4 gibt uns die Gesamtzahl der Files inclusive der gelöschten an, hier nun $10 (= 16). Ein Vergleich mit dem 'CAT-3'-Daten zeigt die Richtigkeit (15 Files + 1 Del File =16)!

In den Adressen $E5 und $E6 findet man auch neue Werte ($80 =128 und $09 =9), denn hier steht die Anzahl freier Sektoren auf der Disk (in der üblichen low/high-Schreibweise. Zur Kontrolle mit den CAT-Angaben rechnen wir mal nach: 9 * 256 + 128 = 2432, es stimmt also!

Die Anzahl gelöschter Files ist hier weiterhin 1 (Adr. $F4)!

Um den File "Inst-sc1" dauerhaft zu regenerieren, ist in diesem Fall also weit mehr zu korrigieren als im ersten Fall! Das Vorgehen mit Hilfe des "doctor"-Programms habe ich ja schon oben erläutert und welche Adressen mit welchen Daten zu korrigieren sind, sollte jetzt auch klar sein! Wer wissen will, was in den hier nicht erwähnten Katalog- und Org.-Sektor-Daten verborgen ist, sollte das nochmal in den früheren Artikeln meiner Serie nachlesen (Info 8/89, 9/89)!

Man braucht oft jedoch gar nicht so viel Aufwand treiben, wenn man den gelöschten letzten File retten will! Auch hier kann man ihn nämlich schon nur durch Ersetzen des ersten Zeichen des Namens durch den ursprünglichen ASCII-Code wieder aufrufen. Nachdem man ihn auf eine andere Disk kopiert hat, braucht dies Zeichen dann auf der alten Disk streng genommen nicht mal mit Code $00 überschrieben werden, da der Wert für den ersten freien Sektor ja nach wie vor auf den Anfang des gelöschten Programms zeigt. Beim nächsten SAVE wird es dann normalerweise überschrieben! Gefährlich wäre allerdings, den File nun mit ERASE zu löschen, den dann würde er ja zum zweiten Mal als gelöscht im Org.-Sektor vermerkt und dort alle Angaben durcheinanderbringen! Deshalb lieber auf Nummer sicher gehen und den ASCII-Code des ersten Zeichens mit $00 überschreiben! Man muß also immer höllisch aufpassen, daß man keinen Mist in den Disk-Katalog oder Org.-Sektor schreibt!

Das war's dann wieder für diesen Monat. Hoffentlich helfen diese Informationen dem Einen oder Anderen mal gelegentlich! Ob's mit einem Betrag im nächsten Monat was wird, ist noch nicht sicher. Aber keine Panik, ich bleibe dem SPECTRUM und dem Club treu! Übrigens fand ich gerade des Februar-Info wieder sehr informativ besonders die Beiträge von Klaus Klöhn, Karl-Heinz Meander und Herbert Hartig!
Falls jemand an einer deutschen Übersetzung der BETA-Handbuchs Version 5.03 interessiert ist, kann ich weiterhelfen. Ich habe mir mal die Mühe gemacht und alles ins Deutsche übersetzt (ca. 32 DIN A 4-Seiten). Leider geht's nicht ganz umsonst, aber für 5 DM in Briefmarken oder Schein als Unkostenbeitrag für Porto und Kopien schicke ich Interessenten gern eine Kopie zu. Bis demnächst!

W. Uhe

(CAT-1)

Originalzustand

```
Title: Disk 38
17 File(s)
0 Del. File

A:Dismon16(B) 1:Dc16    (C) 20
A:Micass  (B) 2:MC2     (C) 33
A:Micass64(B) 2:MC64    (C) 35
A:Inst-drv(B) 1:Inst-dr1(C)  1
A:Inst-dr2(C) 6:Symreass(C)  4
A:Inst-scr(B) 1:Inst-sc2(C)  1
A:Inst-sc3(C) 2:Editas  (C)  1
A:Conf-isd(C) 1:Conf-isc(C)  1
A:Inst-sc1(B) 3

2429 Free
```

(CAT-2)

File "Symreass" gelöscht!

```
Title: Disk 38
16 File(s)
1 Del. File

A:Dismon16(B) 1:DC16    (C) 20
A:Micass  (B) 2:MC2     (C) 33
A:Micass64(B) 2:MC64    (C) 35
A:Inst-drv(B) 1:Inst-dr1(C)  1
A:Inst-dr2(C) 6:Inst-scr(B)  1
A:Inst-sc2(C) 1:Inst-sc3(C)  2
A:Editas  (C) 1:Conf-isd(C)  1
A:Conf-isc(C) 1:Inst-sc1(B)  3

2429 Free
```

(CAT-3)

File "Symreass" und "Inst-sc1" gelöscht!

```
Title: Disk 38
15 File(s)
1 Del. File

A:Dismon16(B) 1:DC16    (C) 20
A:Micass  (B) 2:MC2     (C) 33
A:Micass64(B) 2:MC64    (C) 35
A:Inst-drv(B) 1:Inst-dr1(C)  1
A:Inst-dr2(C) 6:Inst-scr(B)  1
A:Inst-sc2(C) 1:Inst-sc3(C)  2
A:Editas  (C) 1:Conf-isd(C)  1
A:Conf-isc(C) 1

2432 Free
```

(Disk-Kat.-1)

Track 0 / Sektor 0
CAT-Auszug, Originalzustand

```
0080  49 6E 73 74  I n s t
0084  2D 64 72 32  - d r 2
0088  43 A8 61 A6  C . a .
008C  05 06 0F 06  . . . .
0090  53 79 6D 72  S y m r
0094  65 61 73 73  e a s s
0098  43 A8 61 4F  C . a O
009C  03 04 05 07  . . . .
00A0  49 6E 73 74  I n s t
00A4  2D 73 63 72  - s c r
00A8  42 2A 00 2A  B * . *
00AC  00 01 09 07  . . . .
..............
..............
00F0  43 6F 6E 66  C o n f
00F4  2D 69 73 63  - i s c
00F8  43 2E E8 93  C . . .
00FC  00 01 0F 07  . . . .
0100  49 6E 73 74  I n s t
0104  2D 73 63 31  - s c 1
0108  42 AC 02 75  B . . u
010C  02 03 00 08  . . . .
0110  00 00 00 00  . . . .
```

(Disk-Kat.-2)

Track 0 / Sektor 0
CAT-Auszug, "Symreass" gelöscht

```
0080  46 6E 73 74  I n s t
0084  2D 64 72 32  - d r 2
0088  43 A8 61 A6  C . a .
008C  05 06 0F 06  . . . .
0090  01 79 6D 72  . y m r
0094  65 61 73 73  e a s s
0098  43 A8 61 4F  C . a O
009C  03 04 05 07  . . . .
00A0  49 6E 73 74  I n s t
00A4  2D 73 63 72  - s c r
00A8  42 2A 00 2A  B * . *
00AC  00 01 09 07  . . . .
..............
..............
00F0  43 6F 6E 66  C o n f
00F4  2D 69 73 63  - i s c
00F8  43 2E E8 93  C . . .
00FC  00 01 0F 07  . . . .
0100  49 6E 73 74  I n s t
0104  2D 73 63 31  - s c 1
0108  42 AC 02 75  B . . u
010C  02 03 00 08  . . . .
0110  00 00 00 00  . . . .
```

(Disk-Kat.-3)

Track 0 /Sektor 0
CAT-Auszug, "Symreass" und "Inst-sc1" gelöscht

```
0080  49 6E 73 74  I n s t
0084  2D 64 72 32  - d r 2
0088  43 A8 61 A6  C . a .
008C  05 06 0F 06  . . . .
0090  01 79 6D 72  . y m r
0094  65 61 73 73  e a s s
0098  43 A8 61 4F  C . a O
009C  03 04 05 07  . . . .
00A0  49 6E 73 74  I n s t
00A4  2D 73 63 72  - s c r
00A8  42 2A 00 2A  B * . *
00AC  00 01 09 07  . . . .
..............
..............
00F0  43 6F 6E 66  C o n f
00F4  2D 69 73 63  - i s c
00F8  43 2E E8 93  C . . .
00FC  00 01 0F 07  . . . .
0100  00 6E 73 74  . n s t
0104  2D 73 63 31  - s c 1
0108  42 AC 02 75  B . . u
010C  02 03 00 08  . . . .
0110  00 00 00 00  . . . .
```

Der Inhalt der zugehörigen Organisationssektoren sieht folgendermaßen aus:

(Org-Sek.-1)

Track 0 / Sektor 8

```
00E0  00 03 08 16  . . . .
00E4  11 7D 09 10  . ü . .
00E8  00 00 20 20  . . . .
00EC  20 20 20 20  . . . .
00F0  20 20 20 00  . . . .
00F4  00 44 69 73  . D i s
00F8  6B 20 33 38  k . 3 8
00FC  20 00 00 00  . . . .
```

(Org-Sek.-2)

Track 0 / Sektor 8

```
00E0  00 03 08 16  . . . .
00E4  11 7D 09 10  . ü . .
00E8  00 00 20 20  . . . .
00EC  20 20 20 20  . . . .
00F0  20 20 20 00  . . . .
00F4  01 44 69 73  . D i s
00F8  6B 20 33 38  k . 3 8
00FC  20 00 00 00  . . . .
```

(Org-Sek.-3)

Track 0 / Sektor 8

```
00E0  00 00 08 16  . . . .
00E4  10 80 09 10  . ü . .
00E8  00 00 20 20  . . . .
00EC  20 20 20 20  . . . .
00F0  20 20 20 00  . . . .
00F4  01 44 69 73  . D i s
00F8  6B 20 33 38  k . 3 8
00FC  20 00 00 00  . . . .
```

Fast hätte ich eine wichtige Information vergessen! Woher soll man eigentlich wissen, wie lang ein schon gelöschtes Programm war? Diese Angaben finden sich im Diskkatalog, beim File "Inst-sc1" z.B. in der Adr. $010D! Hier steht, daß dieser 3 Sektoren lang ist. In den Adr. $010E findet man übrigens den Sektor und in $010F den Track bei dem dies Programm beginnt! Dies Schema gilt natürlich für alle andern Files auch!

Text- o- Mat: (2)

In meinem Artikel im Januarheft habe ich vergessen, die Gewinnung der Variablen z1 zu erklären . Es hat aber nur einer gemerkt. Trotzdem gibt mir das die Gelegenheit, damit den Aufbau des Text- o- Mat zu beginnen, denn es war nicht leicht für mich zu entscheiden, mit was ich anfangen sollte.
Für den Kalender hätten wir allerdings die Variable z1 auch so festlegen können, daß dieser an eine gewünschte Stelle im Editor kommt, also z.B. Null,wenn er rechts oben stehen soll.
z1 bezeichnet die Lage des Cursors und diese brauchen wir aber für die verschiedensten Zwecke und werden immer wieder darauf zurückkommen. Wir können diese Variable aber vom Computer nur errechnen lassen, wenn wir mit EXT- r (REPLACE) nach Zeile 300 kommen. Deswegen ist dies unser Einsprung für ein neues Menue. Nur von hier aus können wir die Funktionen, die wir anschließend besprechen, ausführen.
Nebenstehendes Listing zeigt in Zeile 3000, wie z1 berechnet wird. Danach wartet der Computer auf eine Eingabe und zeigt diese an.
Zeile 3002: ein Druck der Taste 1- 3 bewegt der Cursor 10- 30 Spalten nach rechts (Tabulator). Der Sprung nach Zeile 3112 bewirkt jeweils, daß der Cursor nicht nach oben links geht, sondern da bleibt wo er ist. Bei vielen Funktionen von Tasword II ist das ja ein Nachteil!
Zeile 3003 Taste 4- 9 bewegen den Cursor jeweils 4- 9 Spalten.
Zeile 3004: Taste <= (SYMBOL- q) verschiebt bis zu 9 Zeilen ab Cursor nach links. Die verwendete MC- Routine ist 50 bytes lang, steht auf der Helpseite auf Platz 55308 und ist für die verschiedensten Datenmanipulationen brauchbar. Leider geht sie nicht im 128er Modus, weil sie ROM- Routinen des 48er benützt. (Im 128er Modus kann man sie durch SAVE! und LOAD! ersetzen)
Zeile 3005:Taste 0.Hier wird z1 als z2 aufbewahrt.Damit können ... später Daten von einer gemerkten Cursorstellung z2 nach der gegenwärtigen (z1) bewegt werden.
Zeile 3008:Taste ". Von hier kann man eine gewählte Zeilenzahl drucken, ohne daß der Cursor jedesmal wieder oben steht, was bei langen Texten sehr lästig ist. Da die Variable a hier nicht zur Verfügung steht,muß sie im Hauptmenue bei Y gewonnen und auf die Helpseite geschrieben werden,von wo wir sie hier wieder abholen.
Zeile 3010: Taste &. Hier wird der Kalender aufgerufen (SUCW 1/90,S.12)
Zeile 3012: Taste + ruft ein zweites Basicprogramm auf, in dem eine Rechenroutine eingebaut ist. (Wird später behandelt)
Zeile 3027: Taste >. Hier kann man die Zeile, an deren Anfang der Cursor steht,auf die erste Helpseite, links unten verschieben. Diese Funktion, die wieder von Routine 55308 ausgeführt wird, werden wir später noch bedeutend erweitern. Zeile 3029: Taste <. Hier kann die Zeile, die wir mit > auf die Helpseite gebracht haben, wieder auf eine beliebige Cursorposition gebracht werden. Dabei kann der frühere Text gelöscht oder durch einen anderen ersetzt sein.
Zeile 3031: mit <> kann ein Textblock der vorher am Anfang mit 0 (Cursorposition, siehe Zeile 30059) markiert war, mit Zeilenzahlangabe verschoben werden, nach Einübung auch seitlich. Wurden Leerzeilen markiert, kann man damit auch Blöcke löschen.
Zeile 3101: Bisher wurden nur Zahlen und ausgefallene Zeichen verwendet, um die normalen Buchstaben aufzuheben für das Folgende: Der Computer merkt sich jetzt den ersten Buchstaben. Nach Eingabe eines zweiten sucht er nun ein Textfile auf der Diskette und schreibt es in den Text an der Cursorstelle. Wir können also an jeder Stelle im Text beliebige, gespeicherte Textteile, Redewendungen oder Informationen, die wir immer wieder geben müssen, einfügen, Briefe sozusagen automatisch anfertigen. Daher der Name Textautomat!
Geben wir als zweiten Buchstaben ein SPACE ein, dann wird nach einem File mit nur einem Buchstaben gesucht.
Die eingegebenen Buchstaben werden wieder angezeigt.
Nebenstehend gebe ich auch noch eine DATA- Zeile für die Routine 55308 an und eine solche für die Routine 55149, die im Kalender verwendet wird, die wir aber später noch öfter und anders verwenden werden.

Herbert Hartig
Postfach 147,8938 Buchloe

(auch diese Adresse wird automatisch eingesetzt!)

```
3000 LET z1=PEEK VAL "62209"+VAL "64"*(PEEK VAL "62210"+PEEK VAL "62212"): PRINT #NOT PI;AT NOT PI,NOT PI;'CODE " : P
E NOT PI: PRINT BRIGHT SGN PI;INKEY$;
3002 IF INKEY$>="1" AND INKEY$<="3" THEN POKE VAL "62209",PEEK VAL "62209"-VAL "10"+VAL INKEY$-SGN PI: GO TO VAL "311
3003 IF INKEY$>="4" AND INKEY$<="9" THEN POKE VAL "62209",PEEK VAL "62209"+VAL INKEY$-SGN PI: GO TO VAL "3112"
3004 IF INKEY$="=" THEN PRINT "Zeilen?": PAUSE NOT PI: LET z=VAL INKEY$: PRINT USR VAL "55308",VAL "32e3"+z1,VAL "32
+(z1-PEEK VAL "62209"),VAL "64"*z: GO TO VAL "3112"
3005 IF INKEY$="0" THEN LET z2=z1: GO TO PI
3008 IF INKEY$="""" THEN LET a=VAL "256"*PEEK VAL "57727"+PEEK VAL "57726": PRINT a: GO SUB VAL "210": GO TO VAL "311
3010 IF INKEY$="&" THEN GO TO VAL "7200"
3012 IF INKEY$="+" THEN GO TO SQR PI
3027 IF INKEY$="9" THEN PRINT USR VAL "55308",VAL "32e3"+z1,VAL "56128",VAL "64": GO TO VAL "3112"
3029 IF INKEY$="8" THEN PRINT USR VAL "55308",VAL "56128"+VAL "128",VAL "32000"+z1,VAL "64": GO TO VAL "3112"
3031 IF INKEY$="7" THEN INPUT "Zeilen?";ze: LET za=VAL "32e3": PRINT USR VAL "55308",za+z2,za-z1,ze*VAL "64": GO TO
 "3112"
3101 LET r$=INKEY$: PAUSE NOT PI: IF INKEY$=" " THEN LET n$=r$
3102 IF INKEY$<>" " THEN PRINT BRIGHT SGN PI;INKEY$: LET n$=r$+INKEY$
3110 LOAD *SGN PI;n$CODE (VAL "32e3"+z1),((FN p(VAL "62221")+VAL "22")*VAL "64"-a)
3112 LET a=USR VAL "64333": GO TO EXP PI
```

Routine 55308, DATA

```
205,121,28,205,129,28,205,153,30,237,67,0,91,205,153,30,237,67,2,91,205,153,30,237,67,4,91,237,75,0,91,42,4,91,237,91,
91,237,176,237,123,61,92,195,118,27,0,201,
```

Routine 55149, DATA

```
237,123,61,92,205,129,28,205,153,30,237,67,0,91,231,205,140,28,205,241,43,237,67,2,91,237,83,4,91,237,91,0,91,42,4,91
7,75,2,91,237,176,237,123,61,92,195,118,27,0,
```

Josef Rebein Kucklermühlenweg 36 .4760 Werl

Folgende Sachen biete ich zum Verkauf an:

1 GP 50S (wenig gebraucht, 1 Rolle) mit 5 Papierrollen 70.-

1 GPI-Druckerinterface (MIDAS, wie LPRINT III) 35.-
Software im Eprom, mit Kabel und deutscher Bedienungsanl.

1"Mikrodrive-Handbuch mit IF1 und erweitertem Basic"(J.Merz) 8.-

1 ADRESS MANAGER +80 8.-
1 JET PAC 3.- } Orginale

Alle Preise verstehen sich +Porto.

SUCHE :

Masterfile (deutsch) Kassettenvers.
TAS print
ART-STUDIO Vers. 1.5 Kassette
STOCKMANAGER (Lagerverwaltung)
Bedienungsanleitung Kempston E
Bedienungsanleitung MULTITAS

Leider bin ich nur schriftlich erreichbar.

Spectrum User Club Wuppertal

Fritz - Johannes Carstensen D-2390 Flensburg den: 01.02.90

Mozartstraße 23

Ich habe schon einmal einen Brief über meine Optionen zu Euch geschickt, aber diesmal wollte ich meine Erfahrungen über RS 232 Benutzung schildern:

1.) Ich habe neben meinen Schneider Euro - PC noch meine beiden Sinclair Rechner, wobei der eine Spectrum ein IF 1 mit zwei Mikrodrives und eine RS232 Schnittstelle besitzt.

Die Tasword - Files lassen sich mühelos über die Sinclair - schnittstelle auf die Schneider Euro - PC Schnittstelle senden, man muß aber die gesendeten Texte auf dem Schneider PC überarbeiten:

1. Umlaute ersetzen, da der Schneider Euro - PC die ASCII Hochbitcodes für die Umlaute besitzt.

2. Der Text muß auf dem PC neu formatiert werden.

Für den Sinclair Spectrum habe ich das Therminal - Programm ZX - Telecom von Michael Schramm benutzt, und für den Schneider Euro PC (MS - DOS 3,3) das hervorragend arbeitende Textverarbeitungsprogramm Works, daß einschließlich die Daten - fernübertragung bensitzt.

Nun aber etwas ganz interessantes:

Folgendes Experiment könnt Ihr ruhig einmal machen, wenn Ihr einen Spectrum mit IF1 und einen PC (IBM, TANDON, Schneider etc.)

- Vernetzt den Spectrum mit eurem PC.
- Ladet in den Spectrum das Textverarbeitungsprogramm "Tasword"

wenn Ihr jetzt mit Tasword ein kleines Basic - Programm (im Textverarbeitungsmodus) schreibt, so wie Ihr Briefe schreiben würdet, dann legt dieses Programm auf Mikrodrive ab. Ladet das das Therminal Programm von Michael Schramm (ZX - Telecom).

Installiert auf Eurem PC die Works Datei und schaltet auf Datenfernübertragung:

Parität, Baudzahl und Handshake müssen gleich laufen.
Nach dem ihr das Programm auf der Works - Textverarbeitungsseite in Eurem PC habt, speichert Ihr das Programm auf Eure Floppy, Festplatte oder Streamer als BASIC - DATEI (z.B: Test.BAS) nicht die Works eigenen Pfade (Test.WPS, Test.WKS oder Test.WCM) benutzen.
Nach dem Abspeichern startet Ihr in eurem PC die Programmdatei gwbasic oder auch epbasic und lädt das aus dem Tasword - File kommende Progamm ein und startet es mit run. IBM (Taste F2)
Das Programm läuft weil es in ASCII Modus auf Eurem Medium steht.
Ihr müßt aber dabei berücksichtigen, daß Ihr in dem Tasword Files nur solche Befehle ablegt, die der PC auch versteht.
Fazit:
Ihr könnt auf diese Weise Back - Ups von Euren Gw - Basic Programmen schreiben, wenn Ihr auf dem Sinclair die Programme mittels Tasword schreibt und sie dann auf Mikrodrive speichert, zum PC sendet, auf Festplatte speichert, und dann auf Eure Disketten ablegt.
Womit ich mich jetzt beschäftige ist, ob die Möglichkeit be - stünde, daß wirklich hervorragende Spectrum Basic als Datei im PC abzulegen. Bei Benutzung sollte dann das Spectrum - Basic in dem PC genauso eingeladen werden, wie Turbo - Pascal oder gwbasic oder epbasic in Form einer EXE - Datei.
Schön wäre es denn auch, in der Autoexec.Bat und in der config.Sys das Spectrumbasic aufzurufen in dem PC.
Das wäre doch eine gute Idee oder ? Stellt Euch einmal vor, Ihr hättet das Spectrum - Basic und die volle Kapatzität: Schnelligkeit, Speicherplatz, und Festplatten - Copy zur Verfügung. Darüberhinaus auch noch die Features der Hercules Hirres - Grafik (für Monochrome Display) oder die gesamte Farbfähigkeit des PC bei VGA, EGA.

Spectrum User Club Wuppertal

Manfred Nolten, Hauptstraße 20, 4006 Erkrath-2 Erkrath,14.02.90

Hallo Clubfreunde!

Das Februar-Info habe ich mittlerweile durchgelesen und möchte, nachdem die Meldung über den Mitgliederbestand kam, auch dieses Mal etwas für's nächste Info beisteuern.
Als ERSTES mal ein paar Fragen :
1. Nach mehrmaligen Anfragen in den vergangenen Infos zum Thema Datentransfer zwischen zwei OPUS-Stationen via der parallelen Schnittstelle, hat sich leider keiner zu dem Thema gemeldet. Offensichtlich hat das Problem bis dato keiner gemeistert (wie ich) oder vielleicht nicht aufgegriffen. Wie dem auch sei, wenn es über die Parallele Schnittstelle nicht klappt, dann muß es in jedem Fall über eine Serielle funktionieren.
Wie jeder weiß, hat die OPUS keine Serielle Schnittstelle. ABER, in grauer Vorzeit gab es das Programm DISCOM von Herrn Michael Schramm! Dieses war gedacht für den Betrieb der OPUS mit einem Koppler/Modem! Das Programm wurde zusammen mit einem Kabel geliefert,welches im Stecker "kleine ?" Modifizierungen enthielt, die aus den parallelen Daten der OPUS serielle machten.
Also dann, die Hardware (Koppler/Modems) sind vorhanden, was fehlt ist das Kabel!!! Hat jemand damals ein solches Programm (DISCOM) mit dem Kabel gekauft? Vetrieben wurde das Ganze durch TS-DATEN, die habe ich bereits kontaktiert, es sind keinerlei Restbestände oder Unterlagen zu dem Kabel vorhanden.
2. R-TYPE - Wer kennt das Spiel, wer spielt damit ? Vorab, das Programm ist meiner unmaßgeblichen Meinung nach, das Beste, was es bis dato an hochwertigen "Ballergames" für den Spectrum gab! Die Grafik ist äusserst schön, das Scrollen ist perfekt, jeder Level (acht) ist vom Feinsten. A B E R , nachdem ich jetzt seit ca. 6 Monaten mich Level für Level nach vorne gearbeitet habe, traf mich vorgestern bald der Schlag als ich den 8.Level erreichte.
Warum ? Der achte Level ist identisch mit dem siebten ! Das gleiche nochmal, das war nach den unterschiedlichen ersten sieben Leveln nicht gerade erfreulich! Da arbeitet man sich (Ohne jegliche POKES) mit Akribie und Ausdauer an das Ende des Spiels, freut sich über die Programmierleistung usw., aber mit dem 8.Level ist die ganze Freude weg. Dem war noch nicht genug, da der siebte Level ja schon bekannt und austrainiert war, bedeutete der 8.Level keinerlei Problem für mich. Am Ende des 8.Levels dann der Adrenalinstoß : Endgegner besiegt, der Screen explodiert in bekannter Weise, danach aber NICHTS! Keine Erfolgsmeldung,keine Highscore-Tabelle, der Schirm bleibt schwarz, nur das Raumschiff ist noch da und ist manövrierfähig. Es geht nichts mehr, da bleibt nur RESET und neu laden.
Hat jemand die gleiche Erfahrung gemacht? Vielleicht handelt es sich ja um einen Produktionsfehler und man hat den 8.Level vergessen, bzw. mit dem 7.vertauscht. Mein Programm ist ein Original, also kann man nicht von Backupfehlern reden.

So, jetzt zum praktischen Teil :
A Griechische Buchstaben

```
10 FOR n=0 TO 135: READ w: POKE USR "a"+ n,w: NEXT n
20 DATA 0,0,0,52,72,72,52,0,48,72,112,72,72,112,64,64
22 DATA 0,24,36,36,60,36,36,24,0,56,64,32,48,72,68,56,0,0,24,36
30 DATA 16,36,24,0,0,0,56,84,84,56,16,16,0,98,20,8,8,8,8,16,0
40 DATA 0,84,84,56,16,16,16,0,0,48,16,16,16,24,0,0,24,100,36,36
50 DATA 36,4,4,48,8,16,32,64,96,16,32,0,96,16,8,8,20,20,34,0,0
60 DATA 40,40,40,52,32,32,48,64,48,64,64,48,8,48,0,0,40,68
70 DATA 84,40,0,0,0,1,62,84,20,20,20,0,0,0,0,31,40,68,40,16
```

Mit SAVE "Griechisch" LINE 10 absaven, GOTO 10, und dann gibt's das griechische Alphabet auf dem Bildschirm. Für den einen oder anderen vielleicht interessant. FRAGE : wie kriegt man diese Sachen auf den PRINTER?

```
B ZAUBEREI
10 REM ZAUBEREI
20 FOR F=4E4 TO 40065
30 READ A
40 POKE F,A
50 NEXT F
60 LIST
70 RANDOMIZE USR 4E4
80 DATA 33,0,88,17,1,88,54,56,1,255,2,237,176,1,0,1,197,33,0,64,22,12,6,8,14,31
90 DATA 203,62,35,203,30,35,13,32,250,16,243,36,43,6,8,14,31,203
100 DATA 38,43,203,22,43,13,32,250,16,243,36,35,21,32,219,193,11,120,177,32,207,
          201
```

Mit SAVE "Zauberei" LINE 10 absaven, GOTO 10, und dann wird gelistet...

Ich hoffe auf Hilfe zu Frage 1, wünsche viel Spaß am Spectrum und mit den beiden kleinen Programm-Listings und verbleibe mit freundlichen Grüssen ,
MANFRED

Manfred Nolten, Hauptstraße 20, 4006 Erkrath-2 Erkrath,22.02.90

Hallo Club/Sinclair-Freunde !

Im Nachtrag zu meinem ersten Schreiben ,zeitmäßig gesehen (Griechisch/Zauberei) möchte ich noch schnell einen Artikel zum Thema SAM nachschieben! Diesen habe ich soeben in YOUR SINCLAIR lesen können. Das Interview mit Miles Gordon, dem Vater von SAM ist leider in Rot auf lila Untergrund geschrieben, keine Chance auf eine gute Fotokopie. Das wichtigste daraus also nachstehend:

YS:Was kann man mit SAM Basic, was man mit dem Sinclair Basic nicht kann ? MG:Das zu erklären würde ewig dauern..YS:Nun gut, dann bringen Sie nur das Beste ..MG:Teile eines Programmes kann man einer Prozedur zuordnen, diese Prozedur kann dann später jederzeit aufgerufen werden, es gibt 128 Farben, und es gibt den BLITZ Command.YS:BLITZ, was ist das ? MG:SAM Basic ist ca. 6 mal schneller als das Sinclair Basic. Aber zusätzlich kann man z.B. eine Serie von Grafiken einem String zuordnen, teile dem Computer mit einen BLITZ $ zu machen und die entsprechende Basic Routine wird in MC verwandelt.Das macht die ganze Sache on Screen bis zu 20 mal schneller.YS :Wie sieht es mit dem Sound aus? Wird es dazu Soft-Pakete geben ? Wir wissen daß es 6Stereo Kanäle gibt, zwei weitere sind für "white Noise". MG:Darauf könnt Ihr wetten! Wir sind bereits von zwei Firmen angesprochen worden, die MIDI Soft für 16-Bitter schreiben. Die haben das SAM Potential erkannt. Nach meiner Meinung wird SAM Midi Software in der Lage sein in manchen Fällen besser zu sein, als die für ST User erhältliche. YS : Besser als das???? MG: Nun ja, ich möchte nicht darauf festgenagelt werden, aber ich sage , daß die Software mindesten der ST Soft gleichwertig ist. YS: Was ist mit Zusatzgeräten ?Sind alle fertig ? MG: Nun ja, die Floppies sind da, aber auf die Maus muß man noch warten. Die wird ca. im März erhältlich sein, ebenso der Lightpen/Lightphaser. Und was Zusätze von anderen Firmen betrifft, da kann keiner wissen, was alles so kommt. Jedenfalls hat SAM einen guten Expansion-Port an der Rückseite..... YS: Wird es einen Dual-Joystick-Adapter geben ? MG: Ja, es gibt einen schon jetzt, kostet ca. 6,-Pfund. YS: Okay, ursprünglich haben Sie gesagt, daß Spectrum Software ca. 90 % auf dem SAM laufen wird. Bleibt es bei dieser Aussage ? Wir haben nämlich gehört, daß es eher nur 50 % sein werden. MG : Tja, wir mussten ein paar kleine Änderungen am ROM in letzter Minute machen, die das ganze ein wenig änderten.Trotz allem wird es nicht so schlecht wie Sie sagen. Wir glauben daß es bei ca. 75% Kompatibilität bleiben wird. YS: Gut gemacht, immer noch besser als bei dem +2A. ..... Danach kommt nur noch belangloses Gerede.

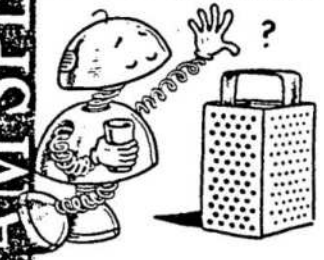
Der Rest der Reportage läßt sich einigermassen kopieren. Es sieht wirklich so aus, als ob MGT mit dem SAM ein gutes Eisen im Feuer hat. Die Unterstützung der diversen Software-Firmen kann man MGT nur wünschen, die aber hängt sehr mit dem Erfolg, bzw. den Verkaufszahlen von SAM zusammen. Einzelne Kommentare einiger Firmen sind auf Seite 50 (YS -Seite) zu lesen, abwarten scheint da die Parole zu heissen. Abwarten für die Soft-Firmen wohlgemerkt, die Speccy-Gemeinde sollte das nicht tun und schon mal an Kaufen denken. Denn ohne Verkaufszahlen wird der Erfolg für SAM und MGT ausbleiben.
Übrigens, hat schon jemand einen SAM? Falls ja, wäre doch das INFO das richtige Sprachrohr für erste Erfahrungen!

R-TYPE : Bei den ersten Versionen hat ACTIVISION bei der Herstellung einen Fehler gemacht! Der siebte Level wurde wahrhaftig zweimal auf Band gebracht, es gibt also keinen echten achten LEVEL auf dem Programm. Das hatte ich kürzlich rausgefunden und daraufhin eine Anfrage/Beschwerde an ACTIVISION U.K. gesandt. Deren Antwort dazu steht noch aus, aber in der aktuellen YOUR SINCLAIR gab es die Bestätigung dazu! Es gibt jetzt eine Compilation von Spitzen-Spielen (BATMAN -The Caped Crusader 92% Rating / Operation Wolf 90% Rating / Double Dragon 70% Rating / R-Type 98 % Rating) zum Preis von U.K.Pds. 14.99. Auf diese Compilation ist das R-Type KORREKT !!! und hat den echten 8.Level.
Ich hoffe ACTIVISION hat ein Einsehen und schickt mir korrekten Ersatz oder eventuell den 8.Level. Wie dem auch sei, mit der o.g. Compilation besteht im Zweifelsfalle immer noch die Möglichkeit an den 8.Level von R-Type zu kommen.
Noch was,
wer nicht auf den zweiten Teil, also auf R-TYPE II, warten will, sollte sich X-OUT besorgen! Dieses Programm ist von der Spannung her ähnlich, hat Unterwasserszenen dabei, jede Menge Waffen, Gegner, usw. usw. Die Wertung dazu in YS war 84 %.
So, das war's für dieses Info, ich hoffe, Rolf kriegt die Seiten noch rein.
Bis dann also, herzliche Grüße, Manfred Nolten.

SAM SPECIAL

Soft on SAM?

It's a bit of a tricky business, this launching a new computer lark. You can have the best piece of hardware in the world, but if you ain't got support from the software manufacturers you ain't got diddly. Take the Sinclair PC 200 for instance, attractively priced but insufficiently complex for business use and lumbered with a relatively rare 3½" disk drive. When it first came out most of the software houses told us they were planning to support it, but look at it now. As a games machine it's nowhere.



So what about the SAM? It's compatible with the 'majority' of existing 48K Speccy software which it runs with the help of an enclosed 'utility tape'. This gives it a sizeable software base to start with. As for SAM-dedicated software, most of the major UK software houses now have an example of the machine in their hands and are at least thinking about working on it. They include Ocean, US Gold, Domark, Activision, System 3, Virgin, MicroProse, Goliath, Thalamus, Audiogenic, Alternative, Zeppelin, Atlantis and Tasman (which is trying to convert its popular word processing package, *Tas Word*). In addition, hardware add-on manufacturers Datel and Trojan are planning products, Trojan's being versions of its existing light pen/light gun range. Anyway, let's see what they all have to say about it.

Spectrum User Club Wuppertal

Paul Hibbard is Development Director at **MicroProse**. Have you got a SAM yet?

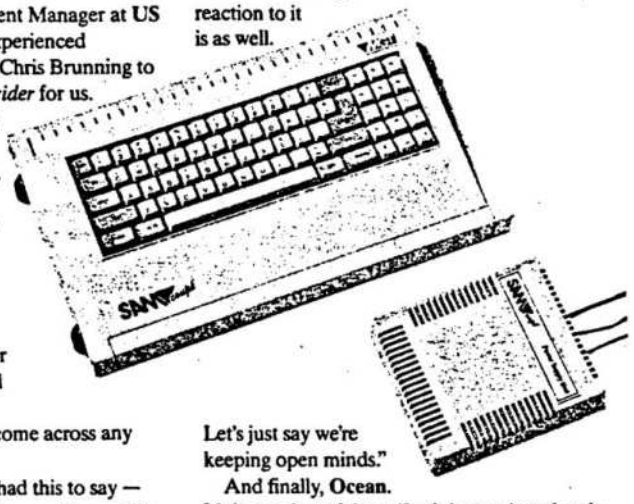
"Yes. We've had a quick look at it, but we're in total chaos here at the moment I'm afraid. (*They've just moved offices, fact fans. Ed*) Our initial idea is to look at the potential of it and the compatibility of some of our games, and see what we can do from there. Obviously it needs support from the software houses to succeed, but equally it needs good distribution. We'll want to see how it does in the marketplace before we fully commit ourselves." If and when MicroProse does decide to produce SAM dedicated product, it's likely to be conversions of recent 8-bit successes like *Stunt Car Racer* or *Rick Dangerous* rather than its latest products.

David Baxter is Development Manager at **US Gold**. "We're getting a very experienced programmer at Tiertex called Chris Brunning to produce a SAM version of *Strider* for us. Supposedly it'll only take two weeks using our existing Speccy code and ST graphics, but we'll have to see. In my mind I picture it looking a bit like a Konix console game — lots of colours, but without the resolution of the ST, so it'll all look a bit duller and flatter. It's a bit of a try-out for us — if it does really well we'll be happy to continue to support it, but we could still come across any number of problems."

At **System 3 Adrian Cale** had this to say — "We're obviously looking at the machine and its potential in the marketplace, but we're sitting tight and seeing how it does for a bit before we commit ourselves. If the machine takes off well enough, there are obviously certain recent products we could convert to it which we've got in the back of our minds."

At **Domark** it's a similar story. **Clare Edgeley** said that, "We've tested *Hard Drivin'*, it works on the SAM and we're currently trying out all our other existing products to see if they do. As for original SAM products we'll definitely be supporting the Coupé, the only problem being that our present contracts for licenced product don't mention SAM versions, just Spectrum, C64, ST et al. Basically we will be producing specific SAM versions of games if it looks reasonably easy to do, but will reassess the situation when we know a bit more."

Virgin Mastertronic's Bryn Gilmore is also initially more concerned with making sure existing products are SAM compatible. "We don't see any problem with that, but whether we'll physically sit down and write specific new stuff for it I don't know yet. It all depends on how the test-out of it goes and what the outside reaction to it is as well.



Let's just say we're keeping open minds."

And finally, **Ocean.** It's in another of those 'Let's just wait and see's situations.' Says PR person **Pam Griffiths**, "We've no plans at the moment for SAM specific software, since all our current Speccy stuff should be compatible. We're not ruling out doing SAM specific stuff in the future, but we'll wait and see how many they sell initially before we make any real commitment.' And there you have it.

14.02.90

Ich hätte etwas zu verkaufen

Multiface 128 = 100.- inkl.Porto

Kempston-Centronics-Interface E =80.- inkl.-Porto

10 Spielecassetten = 50.- inkl. Porto

1 Steckerkabel (Interface zum Microdrive) und 1 Stecker Microdrive + Microdriv)beides zus. 20.- inkl.Porto

Hermann Mayr Grafstr.2/4 8025 Unterhaching
Telf.089/618924

13

Bernhard Lutz
Hämmerstr. 35
6729 Bellheim
Tel. 07272/71444

Bellheim, 20.02.90

Liebe Speccie-Freunde,

seit kurzem bin ich nun auch im User Club, und ich möchte die Gelegenheit nutzen um mich hier vorzustellen.

Erblickt habe ich das Licht der Welt bereits am 28.2.67, zum Computern kam ich etwa im 6/7. Schuljahr, damals war der ZX81 gerade auf ein erschwingliches Preisniveau von 249.- gefallen.

Meinen ersten Spectrum 48k habe ich mir dann als Nachfolger dafür gekauft das war so etwa Anfang 1982. Damals kamen sehr schnell viele Kontakte mit anderen User zustande,"die sich gegen die C64-Übermacht zur Wehr setzten".

Mein Hauptinteresse lag in dieser Zeit beim Spielchen-spielen und in kleinen BASIC-Programmen.

Der erste Spectrum hielt etwa 2 Jahre bis er Schwierigkeiten (auch nach wiederholter Reparatur) bereitete. Also wieder einen neuen bestellt, der bereits 1 weiteres Jahr später meinem jetzigen 48k+ weichen mußte (er funktioniert aber noch einigermaßen).

Dazu kamen im Laufe der Zeit ein ZX Lprint III incl. eines EPSON LX86 Druckers, 3 Joystickinterfaces (dk'troniks progr. 2x (1x defekt), sowie ein RAM Turbo), ein Competition Pro (der Beste!), sowie eine Beta-Disk v.4.12 mit Benutzeroberfläche sowie 3,5" DS 80 Trk-Drive. Zusätzlich bekam ich in letzter Zeit von einem Freund noch ein Interface 1, Microdrive, Grünmonitor sowie ein dk'troniks Doppelport-JS-Interface. Er hat mir auch noch auf unbestimmte Zeit seinen QL überlassen, den habe ich aber nach einer halben Stunde aus Langeweile (!!!) weggestellt.

Mein Interesse an Spielchen hat sich immer mehr beruhigt bis es schließlich (fast) ganz Programmierarbeiten (Hacken, Cracken und MC sowie Disk-Utilities) gewichen war.

Ich war damals in Beta-Disk-User Clubs in Dänemark (Per Henneberg Kristensen) sowie England (Martyn Smith) tätig und habe aus dieser Zeit sehr viele Infos zur Beta-Disk. U.a. auch ein selbstgeschriebenes Utility namens Splitter für 4.12, mitdem man die RAM Images zerteilen kann und auf Tape/M-Drive etc. saven. Ich habe auch eine Version die es ermöglicht gänzlich ohne Zerstörung des Screens Programme auf Tape zu saven. Die User Clubs gibt es aber leider schon seit längerem nicht mehr.

Als ich dann zur Bundeswehr kam, schlief das ganze Computern aus Zeitmangel, Unlust, kleinerwerdendem Bekanntenkreis sowie Interesse an den anderen schönen Dingen des Lebens (ihr wisst schon) ein.

Nach der Bundeswehrzeit machte ich noch meine Fachhochschulreife in Elektrotechnik und arbeite seit kurzem (nach noch vergeblicher Studienplatzsuche) in einem Metallbetrieb am Ort, wo ich aber nicht "versauern" möchte, sondern noch irgendwie (woanderst) weitermachen. So viel zu meinen persönlichen Umständen.

Mein Interesse am Computern ist aber in letzter Zeit erneut erwacht, nachdem nun der SAM Coupe 256k auf den Markt kommt. Ich hatte die Entwicklung dieses Compis beiläufig über die letzten 3 Jahre hinweg mitbekommen (Hauptsächlich aus meiner früheren Lieblingsspectrumzeitschrift CRASH, früheren deshalb weil der Standard der Zeitschrift meiner Meinung nach seit ca. 1 Jahr kontinuierlich abnimmt, was möglicherweise mit dem Aussterben des Spectrum zu tun hat).

Der SAM Coupe also, der halt alles besitzt, was wir Spectrum 48k User schon immer missen mußten: Stereo-Sound, Full-Colour Graphics ohne Attribute (außer im Spectrum compatiblen Screenmode 1), Monitoranschluß, Midi, Network, Disk, Lightpen, Mouse, mehr Speicher, schneller (6Mhz), SCART usw. usw. und dazu noch weitestgehend Software-kompatibel !!

Nachdem sich dann noch ein Bekannter aus der Schweiz bei mir meldete, der zu der Firma die den Coupe entwickelt hat direkte Kontakte hat (zu Alan Miles/Bruce Gordon) und der auch bei der Entwicklung behilflich war (Tastaturgruppierung etc.), und mir ein paar Entwicklungsunterlagen zukommen ließ, war ich sofort begeistert. Die Unterlagen sind inzwischen auch als Advanced Manual für Hardware and Softwareentwickler erhältlich. Etwas später bekam ich dann auch die Informationsbroschüre von MGT zugeschickt.

Jetzt bin ich dabei mir das nötige Kleingeld zu verdienen, warum weiß ich auch nicht so genau, der Amiga ist eigentlich auch nicht viel teurer (ohne Monitor), aber ich hänge nun mal doch sehr an der Z80 CPU und dem Design des Spectrums, hinter das ich schon ein wenig gestiegen bin. Wenn ich den Coupe habe ist mein erster Plan eine Synthese aus den besten Elementen der Spectrum Textverarbeitungsprogramme (Tasword II+III, The Writer, The Last Word, Ines...) zu entwerfen und wahrscheinlich als Public Domain oder Shareware zu veröffentlichen.

Im Moment ist die Software wohl noch das hinkende Bein des Coupe, er befindet sich in einem Teufelskreis (keine Software-wenige Coupe werden gekauft, mehr Software- mehr Hardware-absatz).

Nach Auskunft verschiedener Software Häuser werden manche Titel vorbereitet (bei US. Gold, Mastertronics etc.), andere sind abwartend. Dazu gehört u.a. auch Hisoft, bei denen zwar ein Super Basic Editor veröffentlicht werden soll, allerdings haben sie im Moment keine Absichten ihr beliebtes DEVPAC umzusetzen, obwohl das doch nicht allzu schwer wäre !! Ein Fullscreeneditor wäre aber hierfür sehr zu begrüßen ! Wie wäre es mit einer Unterschriftenaktion an Hisoft, um die mal ein bißchen wachzurütteln ? Wer wäre dabei ?!

Für die Software können allerdings auch die "alten" Speccie-Hasen sorgen. Ein Programm für den Coupe ist ja bestimmt einfacher und weniger aufwendig (was nicht schlechter heißen soll) zu machen als etwa auf einem Amiga. Da muß man doch erst mal 20 Bücher studieren...Naja.

Und außerdem kann man ja noch den größten Teil der Spectrum 48k Software benutzen, was ja wohl schon reichlich ist ! Durch Laden einer Kopie des Original Sinclair Spectrum Roms in das SAM Coupe RAM kann die Kompatibilität nochmals gesteigert werden (Eine Liste mit kompatibeler Software ist von MGT erhältlich). Etwa neunzig bis fünfundneunzig Prozent werden somit lauffähig. Bei der Umsetzung wurde sogar auf hohe Hardwarekompatibilität wert gelegt, u.a. wurde auch ein von Sinclair Research undokumentiertes Port, das z.B. bei Arkanoid II benutzt wird um den Bildaufbau mit dem ULA zu synchronisieren, umgesetzt !

Wer hat schon einen Coupe ?

(Selbst die Herren von CRASH/England hatten in ihrer Januar Ausgabe noch kein Gerät zum Testen, der SAM wurde offiziell auf einer Messe Ende Januar vorgestellt. Außerdem erhalten erst die Leute einen, die zuerst bestellt haben (was richtig so ist).

Der Coupe wird z.Zt. von MGT (bei einem Kurs von 1 engl.Pfund =2.75DM) für umgerechnet 467.50 DM incl. Mwst./407.-DM excl. Mwst angeboten. Mit einem Drive kostet er 687.50/600.-, mit zwei Drives 907.50/790.-DM.

Ein einzelnes Drive kostet 247.50/220.-, das Interface zum Anschluß eines externen SHUGART-compatiblen 3,5" Laufwerks (incl. eingeb. Centronics Interface) 82.50/73.-, das kombinierte parallel/seriell Interface kostet auch 82.50/73.-DM.

Dazu kommen allerdings noch die Versandkosten, und ich weiß auch nicht in wiefern man den SAM hier in Deutschland verzollen muß! Ungeklärt ist auch eine Regelung im Garantiefall und ob man das SAM Coupe Netzteil auf unser 220 V Netz umstellen kann (in England haben sie ja bekanntlich 240 V!), sowie ob alle Ton- und Videoausgänge genormt sind, was allerdings bei einer vorhandenen SCART-Buchse anzunehmen ist ! Die Belegung der SCART Buchse ist allerdings nicht ganz dem Standart entsprechend, da fast alle Stifte belegt sind.

Ein Problem stellt außerdem noch dar,inwiefern der SAM von sogenannten Betriebssystem/Hardware Bugs (Fehlern) frei ist, die ersten Ausgaben der Spectrum Platinen/Roms war ja auch nicht so einwandfrei. Betriebssystem-Fehler sind auch die großen Probleme eines Computers wie des AMIGA, dessen Software nie mit der hervorragenden Hardware mitkam !

Heute habe ich meine beiden ersten Clubinfos (73+74) erhalten, und bin eigentlich von den gebotenen Beiträgen sehr positiv überrrascht, außerdem auch davon daß die Kopien anscheinend auf Recycling-Papier gemacht sind. Wir Spectrum User sind doch wohl ökonomen- oder etwa nicht ?!

Natürlich habe ich zum Anfang meiner Mitgliedschaft einen Haufen Fragen und vielleicht auch ein paar kleine Tips:

1. Wo bekommt man günstig eine Portverlängerung für den Spectrum (Länge ca.25cm) ?
2. Wer verkauft sein Hardware Erweiterungsbuch von Data Becker günstig ?
3. Wer kennt sich mit der Hardware des programmierbaren Joystick Interfaces von dk'tronics aus, bzw. wer kennt die genauen OUT-Ports, damit man das Interface programmieren kann ohne die Software laden zu müssen (Standardprogrammierung f. Sinclair I)?

4. Wer kann den Fehler in meinem ZX LPrint III EPROM (Issue 2.0) beheben, bzw. wer hat die EPROM-Issue in der bereits SHADE-Copy-Routinen eingebaut sind ?
5. Wer hat noch das Program Qualitas (Seven Stars Publishing, Drucker Utility)? Von der Hersteller Firma war nur die Antwort zu erhalten das es nicht mehr hergestellt wird. Kann man die zusätzlichen Fonts/Editor auch ohne Tasword einsetzen? Das Program hat wahrscheinlich Ähnlichkeit mit dem Down-Load-Editor von AUTEL.

Außerdem wird dringend das Drucker Programm Power Print II (Buttercarft Software) gesucht, mit dem man Schriftzüge, Poster usw. gestalten kann. Falls noch nicht geschehen, würde mich mal ein Test des DTP von AUTEL interessieren (129.- ist doch viel Holz oder-?!).

6. Wer kann mir den Namen eines guten Buches zur 68000er Programmierung nennen ? (Nein-ich werde nicht Speccie-abtrünig!)
7. Ich denke das die einzige dtsche. Zeitschrift, in der noch ein paar Sinclair User vertreten sind, der Computer Flohmarkt ist. Dort gibt es auch tolle Angebote: z.B. die Bücher für den Spectrum von Birkhauser (dtsche. Übersetzungen der Originale von Melbourne House etc.), unter anderem das ZX Microdrive Buch, Maschinencode mit d. Speccie usw. Topware zum totalen Ausverkaufspreis (ca. 5.-pro Buch !!).
8. Ich habe eine kurze M/C Routine geschrieben, die Tasword II in Tasw. III Files umsetzt. Interesse ?
9. Zum Schluß möchte ich noch anregen ein Inhaltsverzeichnis aller bisher erschienenen Infos (nach Sparten z.B.Technik, Programmieren usw. getrennt) zu erstellen. (Falls noch nicht geschehen!).
10. Wer weiß in welchem Fachgeschäft der Fa. Völkner Electronic ich noch ein RS232-Kabel (ein Ende Sub-D-Stecker, andere Seite 6 poliger Spezialstecker) für den GL bekommen kann. (Preis 0,95) ?
11. Suche weiterhin Kontakt zu Benutzer der Beta-Disk (3,5"). Wer kennt sich mit dem Floppy-Controller-Chip bzw. mit dem Daten-Transfers Spectrum-FDC aus ? Welche Formate unterstützt der FDC ? Wer hat z.B. eine Opus oder Disciple Disk und möchte mit mir versuchen ein Konvertierungprogramm für Disketten zu schreiben, sodaß ich z.B. Beta-Disketten in einem Opus Laufwerk lesen kann (falls Hardware/Softwaremäßig möglich). Für JEGLICHE Information hierzu wäre ich sehr sehr dankbar!

Anbei lege ich noch eine Kopie meiner Pokeliste, am Datum (5/87) ist erkennbar seit wann ich mich mit dem Speccie nicht mehr beschäftigt hatte. Die Liste habe ich auch noch als Tasword II/III File vorliegen, falls jemand Lust hat, sie zu aktuellisieren.
Weiterhin die Promotion-Broschure für den SAM Coupe, in der das Gerät auch abgebildet ist.

Zum Schluß möchte ich noch kurz auf einen Artikel aus dem letzten Info (74) von Gregor Gellissen aus Monheim zurückkommen: Zu den Fragen zum Beta-Disk Kontroller kann ich folgende Ratschläge geben:

Spectrum User Club Wuppertal

Grundsätzlich möchte ich ihn zum Kauf des Beta-Kontrollers beglückwünschen, auch ich habe einen und bin seit Jahren sehr zufrieden damit.
Als erstes wäre es zu empfehlen sich das VISION ROM der Firma Marohn einzubauen, das eine Benutzeroberfläche beinhaltet und den Kontroller auf v4.12 erweitert.
Meine Original Anleitung von TR für DOS 4.xx könnte ich auf Wunsch kopieren, sowie einige Information zum allgemeinen Aufbau des Diskettensystems/DOS. Das Beta-System wird nicht mehr hergestellt, da es die Fa. Technology Research nicht mehr gibt, jedoch hat die Fa. Cumana Ltd. den Service übernommen (soweit ich mal mitbekommen habe).
Zurück ins TR-DOS kommen sie aus dem BASIC mit PRINT USR 15360, Befehle im BASIC werden wie folgt umgesetzt:
LOAD"pgm" wird zu RANDOMIZE USR 15363: REM :LOAD"pgm"
Zu den Magic-Files: Grundsätzlich ist dafür eine Single Sided Disk zu verwenden. (mit "$"+"Disk-Name" Bsp: FORMAT "$-MAGIC") formatieren. Das Magic Pgm wird immer ab Track 1 Sector 0 abgelegt. (Länge 192 Sectoren). Sollte ein Pgm nicht laufen, kann man noch versuchen den Namen " " durch "$" zu ersetzen, wodurch der Interrupt-Mode geandert wird in dem das MAGIC Pgm läuft !
Eine Kopie der Utilities Disk könnte ich Ihnen auch anbieten, allerdings wird diese durch den Einbau des VISION Eproms ziemlich überflüssig !

Zum Schluß schließlich hätte ich noch ein paar Sachen anzubieten: (alles Originalprogramme!, auch Tausch gegen andere Originale):
a 10.-: Hunchback II, Bear Bovver, Metagalactic Llamas, Commando, Bruce Lee, 1994 - Ten Years After, Penetrator, Avalon, Pud Pud, Highway Encounter, Machine Code Test Tool, Green Beret.
a 8.-: Skistar 2000, Backpacker Guide to the Universe Part 1, River Raid, Jet Set Willy, World Series Baseball, A View to a kill.
a 4.-: Pssst!, Spectral Invaders, 3D Tanx, Mr.Freeze, Spectrapede, Arcadia, Video Vault Test Tape (incl. Tester, Jolly Rodger, Devils Descent, Invaders, Maziacs, Jumbly + Zig Zag!.
a 3.-:Olympimania, Roadrunner,Krazy Kong, Olympicon, Strangeloop

und ... ein Original ZX Printer Preis VHS (ich weiß nicht ob er funktioniert, da ich kein Papier mehr habe, aber er müßte gehen!

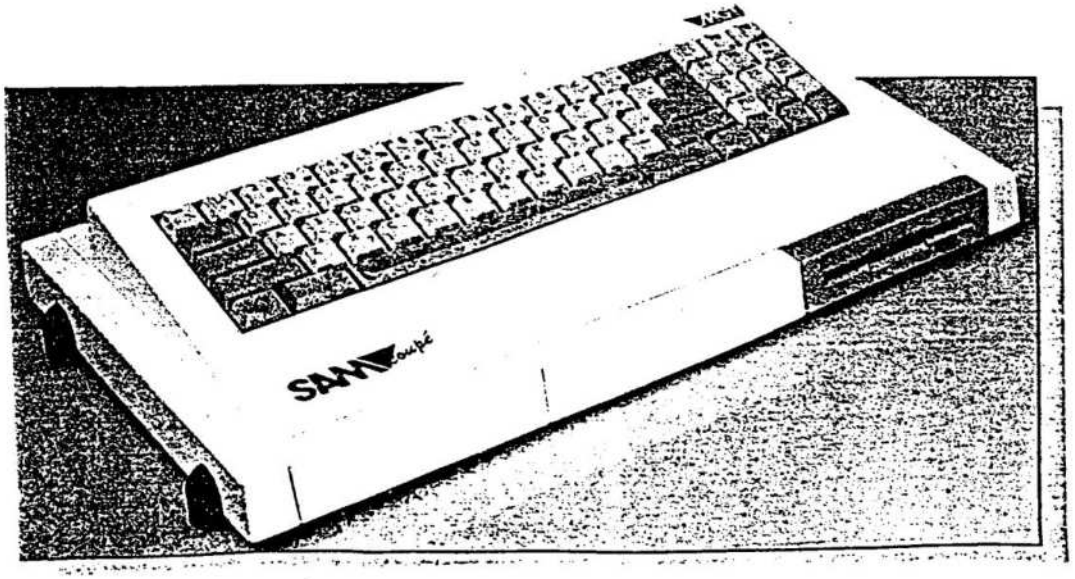
Mit freundlichem Gruß

Bernhard Lutz

Bernhard Lutz

LIGHTFORCE:LIVES:40725,0
PAPERBOY:LIVES:50577,0:50578,0:50579,0:50580,0
DYNAMITE DAN II:NO CREATURES:29544,201 ENERGY:29002,182 NO DR. BLITZEN:33170,201
DAN DARE:ENERGY:47710,201 TIME:46885,201 SHOOTS:43526,0 FALL DEEP:42863,0
UNDERWURLDE:NO OPPONENTS:45019,201
ZYTHUM:LIVES:54786,183 BOMBS:51271,183 TIME:56498,183
ARCANOID:LIVES:33702,0 OR 38540,0
SCOOBY DOO:LIVES:29614,0
I.C.U.P.S.:IN THE FIRST LEVEL IMMORTAL:34549,200
THRUST:LIVES:39219,0
ZAXXON:LIVES:33170,182
DONKEY KONG:LIVES:33371,182
MARBLE MADNESS CONSTRUCTION SET:TIME:38579,0
JAIL BREAK:LIVES:50651,182 IMMORTALITY:54388,0:54389,0:54390,0

coupé



POKELISTE for Tasword II&compatibles ### -03.05.1987- Part 1
made by Bernhard Lutz,Hanoverstr.35,D-6729 Bellheim,West-Germany!

LOAD WITHOUT PRINT ON SCREEN:
POKE (PEEK 23631+ 256* PEEK 23632+ 5),111
RESET WITH:POKE (PEEK 23631+ 256* PEEK 23632+ 5),244
SAVE WITHOUT "START TAPE PRESS ANY KEY": POKE (PEEK 23631+ 256*
PEEK 23632+ 2),181 -- SET DIRECT FOR SAVE COMMAND
PRINT GOES TO PRINTER: OPEN #2,"P"
RESET THIS (=PRINT TO SCREEN): CLOSE #2
LPRINT GOES TO SCREEN: OPEN #3,"S"
LPRINT III ERRORFREE PRINT WITHOUT NEW EPROM:
INIT WITH:LPRINT CHR$ 5:23306,30 (MUST BE REDONE AFTER COPY!)
BASIC-START (=PEEK 23635+ 256* PEEK 23636) NORMAL: 23755 WITH
BETA-DISK: 23867
POKE FOR FISRT LINENUMBER: POKE BASIC-START +1,(0 OR 1)
(0 - YOU CAN'T EDIT THE FIRST LINE)
CAPS-LOCK ON: 23658,8 CAPS-LOCK OFF: 23658,0
LENGHT OF KEYBOARD-BEEP: 23609,X
FREE MEMORY FOR BASIC: PRINT 65535-USR 7962
THESE LINES MAKES THE BASIC START BACK TO 23755 EVEN WHEN THERE
IS A MICRODRIVE OR A DISK-DRIVE CONNECTED):
IF PEEK 23635 +256*PEEK 23636 <> 23755 THEN GOTO 9997
9997 RESTORE 9997: FOR A=23296 TO 23296+21:READ B:POKE A,B:
NEXT A:INPUT USR 23296:DATA 42,83,92,17,203,92,55,63,237,82,68,
77,33,203,92,121,254,0,196,232,25,201
3D LUNAATACK:LIVES:MERGE"" POKE DIRECT:23792,62:23793,X:
23794,50:23795,119:23796,207:23797,205:23798,8:23799,207 RUN
WITH GOTO 2 AND START TAPE
4D TERROR-DAKTILL:LIVES:37629,0
°!1 TS:10 CLEAR 24999:LOAD""SCREEN$:LOAD""CODE:LOAD""CODE
0 INSERT POKES HERE:RANDOMIZE USR 60000
IMMORTALITY:53300,201 MONEY:25001,255:25002,255
ABU SIMPLE:PROFANATION:LIVES:49290,X OR 47684,0
IMMORTALITY:45295,195
AD ASTRA:CLEAR 24490:LOAD ""SCREEN$:LOAD ""CODE:LOAD ""CODE
20 INSERT POKES HERE:RANDOMIZE USR 33000 LIVES:35852,0:35853,0
AH DIDDUMS:LIVES:24942,X (X<250) OR 24786,0
AIRWOLF:LIVES:45982,0
ALIEN 8:LIVES:51736,0 TIME:44460,201
ALIEN HIGHWAY:ENERGY:39412,201
ALIEN SWARM:LIVES:24266,X
ANDROID TWO:LIVES:52249,24:52250,31:53897,0
AQUAPLANE:LIVES:25448,0:25449,195
ARCADIA:LIVES:25776,0
ASTROBLASTER:LIVES:26396,X OR 27422,0
ASTRONUT:TIME:48093,201:IMMOTALITY BUT NOT TIME:50808,201
ATIC ATAC:10 CLEAR 24575:LOAD""CODE:LOAD""CODE:LOAD""CODE:
23439,201:RAND USR 23424:INSERT POKES HERE:23728,233:
23672,52:23763,37:PRINT USR 24576 LIVES:36519,0 DOORS OPEN AND
CLOSE MORE OFTEN:37229,175:37260,175 ENERGY:35353,0:
35362,0:36571,0:39092,0:36485,167
AUTOMANIA:LIVES:64589,4:64590,60
BATTLE OF THE PLANETS: FUEL:33096,0 ROCKETS:35159,0 MIDDLE
SHIELD:38809,0 LEFT+RIGHT SHIELD:38860,0
BLACK HAWK:LIVES:34692,24:34693,8
BOMBERMAN:LIVES:33248,0 OR 32851,X LEVEL:32846,X
BLACKJACK:LIVES:49984,0 OR 49530,X
BOOTY:10 POKE 23693,0:CLEAR 26870:LOAD""SCREEN$:LOAD""CODE
26880:RAND USR 26880:INSERT POKES HERE:RAND USR 52500
LIVES:58294,0
BOULDER DASH:LIVES:31007,0:31008,0:31009,0
BOUNDER:LIVES:36610,183 OR 34637,X (X=1-99) JUMPS:35937,183:
37847,0 OR 34745,X
BOUNTY BOB STRIKES BACK:TIME:34232,2 LIVES:43852,0 LEVELS:4-IHB
7-LTO 10-JDP 13-MLB 16-DVJ 19-QAQ 22-PHH 25-XNR LIVES:50955,X
BRIAN BLOODAXE:LIVES:26582,0
BRISTLES:10 CLEAR 23999:LOAD ""SCREEN$:LOAD ""CODE - LOADING -
LIVES:28287,0:27885,0 TIME:27871,0:27872,0:27898,195
START WITH RANDOMIZE USR 25000
BRUCE LEE:LIVES:PLAYER1:51795,0 PLAYER2:51803,0
CANNONBALL:LIVES:32957,0 OR 32807,X
CAULDRON:LIVES:40056,0 MAGIC:28594,0:31975,0:34748,0
CAVELON:LIVES:MERGE"" POKE DIRECT:24077,0:24079,146:
24080,184 START WITH GOTO 0 OR POKE LIVES:47250,0 WHEN GAMING
PRESS "JSWILLY" AND THEN SCREENNUMBER (1-6)
CAVERN FIGHTER:10 CLEAR 24575:LOAD""CODE:23382,201:RAND USR
23367 20 INSERT POKES HERE:RAND USR 32656 LIVES:31683,0:
31684,0
CHUCKIE EGG:LIVES:MERGE"":POKE 24501,195:START WITH GOTO 1 AFTER
LOADING:POKE 42837,0:PRINT USR 42000
CHUCKIE EGG II:LIVES:35453,0 OR 30538,X
COMMANDO:LIVES:27652,24:27653,4 BOMBS:27770,24:27771,48
COOKIE:LIVES:28698,0 NO MONSTER:26197,0
CRITICAL MASS:ENERGY:49847,54
CYBERUN:IMMORTALITY:36168,175
CYCLONE:LIVES:37536,0
CYLU:FUEL:37919,0
DEATH STAR INTERCEPTOR:LIVES:36714,0:38348,0 ENERGY:36679,0:
38170,0
DEATHCHASE:LIVES:26463,0
DEFENDA:LIVES:37531,0 SMART-BOMBS:34163,0
DOOMSDAY CASTLE:MONSTER ON SIDE STAND STILL:LEFT:42168,0
RIGHT:42440,0 ENERGY:43012,201:38882,201
DRAGONTORC OF AVALON:ENERGY:58337,255
DUKES OF HAZZARD:LIVES:44246,0
DUSTMAN:LIVES:30092,0
DYNAMITE DAN:LIVES:52678,0
EQUINOX:LIVES:30737,0
ESKIMO EDDIE:NO FIRST LEVEL:24686,24:24687,76
EVERYONE'S A WALLY:ENERGY FOR ALL PERSONS:58193,52:58194,21:
58195,30
EXPLODING FIST:10 CLEAR 24575:LOAD""SCREEN$:LOAD""CODE 20 INSERT
POKES HERE: RAND USR 34816 TIME (0-255 SECONDS DEFAULT 30):
44793,X (0-255)
FAIRLIGHT:ENERGY:61931,201
FALL GUY:AFTER A CORRECT JUMP TO THE NEXT LEVEL:43539,0
NO BONUS IS DECREMENTED:43403,195 255 TAKES:44204,0
FANTASTIC VOYAGE:10 CLEAR 30791:LOAD""SCREEN$:LOAD""CODE
20 INSERT POKES HERE:BORDER 0:RANDOMIZE USR 53248 LIVES:54492,0
NO FEVER:61016,0 NUMBER OF COMPLETED PUZZLES: 0-8 WHEN 0 THEN
ONLY FLY INTO BRAIN AND ESCAPE THROUGH THE EYE:53407,X
NO INFEKTION:54227,0
FIGHTING WARRIOR:AFTER KILLING AN OPPONENT YOU HAVE FULL ENERGIE
61212,16 ENERGY:60991,0:65349,0
FINDERS KEEPERS:LIVES:34252,0
FLAK:NO MORE ROCKETS:52248,24:52271,201
FRANK BRUNOS BOXING: CLEAR 59999:FOR A=23296 TO 23322:READ V:
POKE A,V:NEXT A 30 DATA 221,33,0,0,17,17,0,62,255,55,205,86,5,
221,33,85, 254,17,81,4,62,255,55,205,86,5,201 40 RAND USR
23296:LET A=65470 60 READ V:POKE A,V:IF V=199 THEN RAND USR
65368 65 LET A=A+1:GOTO 60 70 DATA 33,22,219,54,0
(BONUS:56086,0) 80 DATA 33,168,228,54,0 (K.O.:58536,0) 90 DATA
33,80,217,54,0,35,54,0 (STATUS:55632,0:55633,0) 100 DATA
33,94,222,54,0,35,54,0 (ZEIT:56926,0:56927,0) 110 DATA
195,76,199 LINES 80-100 CAN BE SET OPTIONAL INTO THE LISTING !
FRANK N STEIN:LIVES:VERSION WITH SCREEN:34124,0 WITHOUT SCREEN:
33723,0 OR 28277,X STARTLEVEL:28265,X (MAX 25) YOU HAVE ONLY
TO REACH THE TOP: 31621,135
FRED:LIVES:31171,0
FREEZ BEES:LIVES:34610,0
FULL THROTTLE:NO SLOWDOWN ON EDGE OF THE STREET:45161,0
IMMORTALITY:48427, 201
GHOSTBUSTERS:LIVES:40642,0:42190,0 BACKPACKPOWER:40114,153:
40209,0:40210,0:38124,24:40214,24 TRAPS:40862,0
GHOSTS & GOBLINS:LIVES:36057,183
GIANTS REVENGE:LIVES:AFTER REVENGE 1:16639,0
GILIGANS GOLD:LIVES:52881,0:52882,0:52883,0
GREEN BERET:LIVES:42076,X OR 41651,0:41652,0:41653,0:41654,0
GROUND ATTACK:LIVES:29063,0
GUNFRIGHT:NO WOMEN,CHILDREN...: 46795,201 EASIER FASTDRAW:
47702,0:47703,0 LIVES:45832,0:47952,0:48032,0:49233,0
MUCH MONEY: 42651,255 START-BANDIT=BUTCH CASSIDY ($2500):
41570,3:42642,0
GYROSCOPE:LIVES:53922,0 OR 53222,X IMMORTAL TO OPPONETS:
54354,201:IMMORTAL TO ALL BUT NOT OPPONETS:54033,201
TIME:59146,0 NO OPPONETS:54271,3 TIME:52138,201
H.E.R.O.:LIVES:44522,0:44523,0 OR 44017,X BOMBS:54918,183
OR 44088,X (0-6)
HEAVY ON THE MAGICK:STAMINA:33222,24
HERBERTS DUMMY RUN:LIVES:51925,48
HORACE AND THE SPIDERS:NO ROCKS ON FIRST SCREEN:25142,0
NO SPIDERS ON FISRT SCREEN:28773,0 JUMP TO NEXT ROPE WHEN YOU
WILL:29720,0 ALL SPIDERS IN THE THIRD SCREEN DIE:
30070,0 SPIDERS ARE SLOWER (THIRD SCREEN):29910,0 UNLIMITED
SPIDERS IN 3.SCR.:30116,0 ROPS ARE NOT LIFTED (SECOND SCREEN):
29626,52
HORACE GOES SKIING:NO MORE TRAFFIC:29009,0 OR 29270,0 NO MONEY
FOR SKIES (=LIVES):30027,0:30644,0
HUNCHBACK:LIVES:26888,0
HUNCHBACK II:LIVES:58782,0:58783,0 OR 58758,X
HYPERACTION:IMMORTAL:43491,24,33,229,169,54,0 WHEN YOU GET
KILLED YOU PROGRESS TO NEXT SCREEN:43493,0
JACK AND THE BEANSTALK:10 BORDER 1:23693,12:CLEAR 24139:LOAD
""SCREEN$:LOAD ""CODE:23606,213:23607,206:INSERT POKES HERE:
RANDOMIZE USR 27716 LIVES:56110,183:56388,62:56389,5:
56390,0
JANGLER:LOAD PGM, WAIT FOR HIGHSCORETABLE TO BE DISPLAYED THEN
BREAK AND POKE 29848,0 (LIVES):CONTINUE
JASPER:LIVES:DELETE THE "LET N=N-0" IN LINE 2020 START WITH:
GOTO 9999
JET PAC:ONLY ONE FUELPAC IS NEEDED TO START THE ROCKET:
26074,0 LIVES:25020,0

JET SET WILLY:NO MONSTERS:35123,0 NO MORE ATTICBUG:
59900,255 WILLY CAN FALL WITHOUT DYING:36477,1 WILLY JUMPS WHEN
HE HIT SOMETHING:36358,0 YOU DON'T HAVE TO TYPE
"WRITETYPER" IN:34275,10 NUMBER OF THINGS TO BE COLLECTED:
41983,(256-X) THINGS ARE COLLECTED WHEN YOU ENTER A ROOM:
37874,0 LIVES:35899,0 BANYAN TREE EASIER:
36545,0 YOU HAVE ONLY TO COLLECT THE TAP TO SEE THE FINALEFFECT
41983,255 YOU CAN USE YOU INTERFACE 2 (KEYS 6-0):
36635,239 NO MARTHA:38240,0 WITHOUT CODECARD:34480,0:34481,0:
34482,0 X=NUMBER OF LIVES (MAX 32):34785,X Y=NUMBER OF
STARTROOM:34795,Y THIS DELETES THE PSM-BUGS:42138,11:56876,4:
59901,82:60231,0

JET SET WILLY 2:LIVES:31254,195 IMMORTAL:31215,201
STARTROOM:30027,X+1 NUMBER OF THINGS TO BE COLLECTED:34686,X
(0-150)

JUMBLY:LEVELCODES:LETTERS,JUMBLY,NURSERY,FLIGHT,PLANS,WINDOW,
VERSE,VERTIGO

KIREL:LIVES:35392,0

KNIGHT LORE:LIVES:53567,0 TIME:50206,0 NO MORE WERWOLF AND TIME:
50081,0:50082,0:50083,0 OR 50084,201 NUMBER OF THINGS TO BE
COLLECTED:49759,X

KOKOTONI WILF:LIVES:43742,0 OR 42214,X

KONG STRIKES BACK:LIVES:42523,0:42524,0:42525,0:43100,0:
43101,0:43102,0:44111,0:44112,0:44113,0 OR 45717,X BOMBS:
44033,0:44034,0:44035,0:44036,0:44037,0:44038,0:45182,0:
45183,0:45184,0 OR 45721,X (MAX 8)!

KOSMIC KANGA:LIVES:36212,0

KUNG FU:10 CLEAR 65534:LOAD""CODE:55085,251:55086,201 20 RAND
USR 55000:55102,201:RAND USR 55083:55102,17 30 INSERT POKES
HERE:RAND USR 55102 LIVES:51267,0

LAZY JONES:LIVES:MERGE"" ALTER LINE 335 TO POKE 56693,X-LIVES
CONTINUE LOADING WITH GOTO 9999

LORDS OF MIDNIGHT:YOU CAN CONTROL ALL PERSONS AND IMMORTAL
AGAINST DRAGONS..:10 CLEAR 65535:23570,16:LOAD"" CODE 16384:FOR
F=23317 TO 23334:READ A:POKE F,A:NEXT F:RAND USR 23300 20 DATA
33,0,0,34,99,253,34,14,8,96,33,24,62,34,195,98,195,117,96

LUNAR JETMAN:10 POKE 23693,0:BORDER 0:CLEAR 24575 20 FOR A=1 TO
5:PRINT AT 6,0;: LOAD""CODE:NEXT A 30 POKE 23439,201:PRINT USR
23424 40 INSERT POKES HERE:PRINT USR 32768 LIVES:36965,0
NO OPPONETS:37999,201

MANIC MINER:LIVES:35136,0 (VERSION FROM BUG BYTE) 35142,0
(VERSION FROM SOFTWARE PROJECTS)

MIKIE:LIVES:40843,182 OR 46259,X

MONTY MOLE:LIVES:38004,0 OR 63467,X FALL WITHOUT DYING:
35875,0:35876,0:35877,0 OR 35874,255 IMMORTAL AGAINST CRUSHERS:
37234,201 KILLS SOME MONSTERS WHEN YOU HIT THEM:
36223,201:37607,0:37608,0:37609,0 MORE MONSTER:35798,0:35805,0:
35812,0 ALL OTHERS AND WALK ON WATER:35789,0:35 790,0:
35791,0 NO CRUSHERS:36301,201

MONTY ON THE RUN:LIVES:34715,0:34716,24:40237,0:40238,195 OR
39039,X IMMORTAL AGAINST MONSTERS:36765,201 AGAINST CRUSHERS:
34445,201 AGAINST WATER:39504,0

MOON ALERT:LIVES:39754,0 OR 42404,X IMMORTALITY:
42654,195 TIME:42249,24 SCROLL IS IN ALL SCREENS EQUAL FAST:
42585,2:52596,2 NO MORE AIR-OPPONETS:37035,201

MR WIMPY:START IN 2. SCREEN:33501,0 MAKES GAME HARDER:33502,1
OR 2 LIVES:45626,0:33693,0 BOMBS:43105,0

MS PACMAN:LIVES:52887,0:56997,0:57106,0

MUTANT MONTY:LIVES:54933,X OR 56483,0:56487,195

NIGHT SHADE:IMMORTALITY:52418,0 NO MORE MONSTERS: 52200,201

NOMAD:LIVES:40785,X

ORION:LIVES:38059,X OR TIME AND IMMORTAL:37319,201

PENTAGRAM:LIVES:49917,0 SUPER-JUMPS:50751,0

PI-BALLED:LIVES:46457,0 OR 44424,X

PINBALL:BALLS:31566,0

PLUMMET!:10 POKE 23693,0:BORDER0:CLEAR 24999:FOR A=16384 TO
16403:READ B:POKE A,B:NEXT A 20 DATA 6,4,197,221,33,0,91,17,0,
1,62,255,55,205,86,5,193,16,239,201 30 RANDOMIZE USR 16384:
RANDOMIZE USR 23296 40 POKES!:RANDOMIZE USR 25000 LIVES:25146,0

POGO:LIVES:44259,0:44260,33

PROJECT FUTURE:LIVES:29332,0 NO OPPONENTS:27662,0

PSSST:LIVES:24984,0

PSYTRON:FUEL:28625,0:28626,0 AIR:26142,62:26143,255:
26144,0 LIVES:41098,17:41099,32:41100,1:41101,0

PUD PUD:LIVES:49287,0

PYJAMARAMA:LIVES:48658,0

PYRAMID:LIVES:44685,0

QUACKSHOT:LIVES:26246,0:26247,0:26248,0

RAID OVER MOSKOW:10 CLEAR 65535:65535,195:FOR F=45043 TO
45081:READ A: POKE F,A:NEXT F 40 DATA 245,229,58,239,95,254,63,
32,15,237,86,237,71,33,107,107,34,230,96,62,62,50,217,96,62,
147,50,212,96,195,58,0,62,59,237,71,237,94,201 50 RAND USR
45075:MERGE"":LOAD"" POKE AFTER LOAD AND START WITH PRINT USR
32768 LIVES:29252,183:40299,182:43364,182:46507,182:49130,182:
43369,182:46512,182 DISCS:30414,182 NO HANGAR-SCREEN:
37473,174:37474,157

RAMBO:LIVES:27401,0:27402,201:30263,183

RIVER RAID:LIVES:24251,0

RIVER RESCUE:LIVES:PLAYER1:33426,0 PLAYER2:33452,0

ROAD RACER:LIVES:27150,0

ROBIN OF THE WOOD:IMMORTALITY:49911,0

ROCKFORTS RIOT:LIVES:31433,X OR 31480,0:31481,0:31482,0

ROLLER COASTER:LIVES:38988,X OR 36594,0:36595,0:36596,0

SABOTEUR:ENERGY:29894,0 TIME:46998,0

SABRE WULF:NO MORE MONSTERS:39702,30 NOTHING AT ALL:39393,0
LIVES:43575,0 CYAN (=TWICE AS FAST AND IMMORTAL):44685,186:
44676,255:44677,80

SCUBA DIVE:LIVES:55711,X

SIR FRED:ENERGY:46862,201

SKYRANGER:LEVEL CODES: 2.MAGIC 3.PILOT 4.STOMP 5.PARIS 6.EVENT
7.RECAP 8.ALIBI

SPECTACLE-PART 1:CODEWORT: "Everyone's a nervous wreck"

SPECTRAL INVADERS:LIVES:25062,X (3-254)

SPINDIZZY:TIME:48401,201

SPRAYMANIA:LIVES:28280,0:28281,24

SPY HUNTER:LIVES:50500,0:50501,0:50502,0

STAR CLASH:LIVES:25262,X

STARION:IMMORTALITY:45924,0:45575,0:45675,0

STARQUAKE:LIVES:50274,0

STARSTRIKE:SHIELD:PRESS PAUSE AND "I WANNA CHEAT" (COMPLET WITH
SPACES) TO RESET PRESS PAUSE AND "BORING"

STARSTRIKE II:IMMORTALITY:33696,0

STOP THE EXPRESS:MERGE"" CLEAR 25999:LOAD""CODE:48111,201:RAND
USR 48096 POKE AND START WITH PRINT USR 32768 LIVES:34464,183:
34926,183:35257,0 TIME:39549,0

STRANGELOOP:LIVES:63159,0:63160,0:63161,0

SWEEVOS WORLD:LIVES:33219,0 OR 37008,X

TANK DUEL:LIVES:51311,0

TAU CETI:MISSILES:49116,0 ANTI-MISSILE-MISSILES (AMM): 49207,0
FLARES:49161,0 SHIELD:49799,0:49800,0 FUEL:48819,0:48820,0:
32225,0:32226,0:32227,0

TECHNICIAN TED:LIVES:44210,195:44211,5:44212,173 TIME:43890,0

TIR NA NOG:NO MORE SIDHE:34202,200

TORNADO LOW LEVEL:MERGE"" THEN TYPE: 20 DATA 55,62,255,
221,33,0,64,17,156,191,205,86,5,62,0,50,190,136,50,15,132,201
50 FOR N=65423 TO 65444 3000 RANDOMIZE USR 65423 THEN RUN AND
LOAD ! OR:35006,0

TRANS AM:LIVES:25446,0

TRASHMAN:BONUS:52060,201

TRAVEL WITH TRASHMAN:MONEY THAT'S BEEN DECREMETED IS INCREMENTED
38656,142

TURBO ESPRIT:LIVES:29893,0 OR 64250,(X+48) X<75

TUTANKAMUN:LIVES:27783,0

UNDERWURLDE:LIVES:59376,0:59380,0 WAPONS ON THE SAME PLACES:
59591,0 BOW LEVEL 12,DAGGER 16,TORCH 23 IMMORTAL AFTER FINDING
A GEM:38041,0:38042,0

WESTBANK:LIVES:51210,X

WHEELIE:LEVELCODES: 2.WITTY 3.SHARK 4.BEBOP 5.XENON 6.2X838
7.2MGL3 8.HRME2

WILD WEST HERO:LIVES:30092,0

WIZARDS LAIR:NO OPPONETS:49116,0:49117,0:49118,0 ENERGY:
47753,0:52055,0 WAPONS:51419,0 LIVES:25522,X KEYS:25516,X
RINGS:25517,X DIAMONS:25518,X

WORSE THINGS HAPPEN AT SEA:10 CLEAR 25383:LOAD""CODE 25384:FOR
A=23296 TO 23308:READ B:POKE A,B:NEXT A:RANDOMIZE USR 23296:
CLEAR 29999: NEW 20 DATA 17,48,117,1,194,101,33,88,152,237,176,
201 WHEN (C) SINCLAIR IST DISPLAYED THEN POKE AND START WITH
RANDOMIZE USR 31000 LIVES:35443,0 ENERGY:35303,0:
33221,0 BOAT DON'T SINK WHEN THERE'S TO MUCH WATER:30008,201

WRIGGLER:LIVES:50173,0

YABBA DABBA DOO:LIVES:37003,X

YIER AR KUNG-FU:LIVES:SPIELER 1:29587,183:62271,183:62275,183

ZIP ZAP:ENERGY: 53751,0:53752,0:53753,0:54141,0:54142,0:
54143,0:54144,0 SHIELD:54065,0

ZORRO:LIVES:53729,0 .

ZZOOM:LIVES:24743,0 OR 25131,X

TRASHMAN:INFINITE TAKES:42528,0 WHEN BONUS REACHES 0 THEN YOU
GOTO THE NEXT LEVEL:42444,0 WHEN YOU RUN AGAINST A CAR, THEN
YOU GOTO THE NEXT LEVEL:42445,0:42457,0 ONLY A LIMP WHEN
AFFECTED BY A CAR:49022,24 BONUS:42458,0:42459,0:52060,201 YOU
ARE NOT AFFECTED BY A CAR:49017,0:48985,201

MOON PATROL:LIVES:36687,X OR 36724,0

BC'S QUEST FOR TIRES:LIVES PLAYER 1:58350,(X+1) X<253

ROCKY HORROR SHOW:TIME:48893,183

I OF THE MASK:LIVES:57781,183:58371,183

TWISTER:ENERGY:42412,183:42490,0

DEATHWAKE:DAMAGE:37350,0:37294,48:37289,0:37363,0:37256,0:
37368,48

LUNAR JETMAN:LIVES:43093,(X-1) X<100

JET-SET-WILLY II:INMORTALITY:31215,201 STARTROOM:30027,(X+1)

BLOCKADE RUNNER:LIVES:32310,183

WHO DARES WINS II:LIVES:50833,0 BOMBS:51847,0

GIFT FROM THE GODS:STAMINA:57459,62:57460,100:57461,0

REVOLUTION:LIVES:35649,183:35650,62:35651,3

URIDIUM:LIVES:31307,0:31308,0:31309,0

Spectrum User Club Wuppertal

Hubert Kracher
Kirchdorfer Str. 5
8201 Großholzhausen

Harald Lack
Heidenauer Str. 5
8201 Raubling

****
* DOUBLE 'H' SOFTWARE *
****

Hallo Freunde!!

Hilferuf an Alle:

In unserem Eigentum befindet sich ein italienisches Programm mit dem Titel "Il Libro Magico". Originaltitel leider unbekannt.

Damit Ihr Euch etwas unter diesem Programm vorstellen könnt, folgt hier kurz die uns bisher bekannte Spielhandlung.

Der Spieler hat die Aufgabe ein Buch und die dazu gehörigen Seiten in einem labyrithartigen System von Räumen zu finden. Die Aufgabe wird dadurch erschwert, daß man nicht nur gegen ein begrenztes Zeit- und Energielimit (das am oberen Bildschirmrand durch eine Sanduhr und einen sich vergrößernden bzw. verkleinernden Totenkopf dargestellt wird), sondern auch mit 3 Sorten von Gegnern zu kämpfen hat, die da sind: Zauberer, bärtige Männer und angriffslustige Sterne (jeweils in unterschiedlicher Anzahl). Aber der Spielfigur stehen zur Verteidigung 3 unterschiedlich wirksame Waffen zur Verfügung. 1. ein Zylinderhut, 2. ein Doppelwurfmesser und 3. ein Feuerball. Manche Räume sind zusammenhängend während der größte Teil nur durch Tore zu erreichen bzw. zu verlassen ist.

Soweit die uns bekannte Spielhandlung.

Wer von Euch kennt dieses Programm und hat Hints, Tips und Pokes für uns.

Bitte meldet Euch bei einer der obigen Adressen. Eventuell anfallende Kosten werden auf Wunsch übernommen.

Wir danken Euch im voraus.

Ich bin ein fast glücklicher Besitzer eines Spectrum 48 K. (+ Tasword II, Opus Discovery und Centronics Printer GLP II).
Jetzt zwingt mich meine momentane Textverarbeitungs - Situation dazu, von NLQ mit dem GLP II auf Letter - Quality mit 24 umzusteigen (z.B. STAR LC 24-10).
Wer hat Erfahrungen, ob der Austausch so einfach geht oder ob durch die Kombination Spectrum - Tasword - 24 Nadler Probleme auftauchen. Außerdem suche ich ein komfortableres Textprogramm, daß auch Umlaute und chem. Formeln beherrscht. Wer kann mir schnell antworten ?

Jürgen Schomburg, Dr.-Martin-Luther-Str. 9, 8580 Bayreuth, Telefon 0921 / 42653

Spectrum User Club Wuppertal

Klaus Ziereis
Ettmannsdorferstraße 119
8460 Schwandorf
09431/9369

Schwandorf, den 14. 2.1990

Hallo Spektrumfreunde!!

Ich biete folgendes zum Verkauf an:

Spektrum 48 K mit Iso-Rom 8.0, mit Sharp Datarecorder und Kempston Joystickinterface und ca. 10 Datasetten
Jede Menge Listings und Programmbeschreibungen und ASM-Pokes
und
Computer Kontakt Nr.3, 8/9 1986 und 6/7, 8/9, 10/11 1987
Computronic Mai/Juni 86
HC-Mein Home Computer Nr. 1, 5, 8, 9, 10 1985
und
1 Spielepaket Ihrer Wahl

für 150,- (VB)

Folgende Spielepakete biete ich an:

1. Ghostn Goblins, Highway Encounter, Bomb Jack II, Jetpac, Cookie, Stop the Express, Pssst 20,-
2. Dragons Lair, Commando, Throne of Fire, Horace & the spiders, Horace goes skiing, Hungry Horace 20,-
3. Super Cycle, Colossus Chess IV, Jack the Nipper, Space Raiders, Flight Simulation und Terror-Daktil 4D 20,-
4. Feud, Uridium, Sai Combat, Krazy Kong, Aquarius, Jupitersoftkasetten, Conquest und 2 x Software-Club 20,-

Auch verkaufe ich Beta Basic 3.0 für nur 20,-(VB)

Alle Preise VB!

Außerdem verkaufe ich ASM-Hefte Nr.7/86 - 10/88 komplett für 20,-

Bis zum nächsten Mal

Klaus Ziereis

---

1. Wer hat und verkauft das Spiel KNIGHT RIDER für den Spectrum 48K. Ich bin Knight Rider - Fan und zahle sehr sehr gut.

2. Wer kann mir sagen, wie ich einen Listschutz in mein Programm kriege, den ich bin noch am Anfang der Specci - Karriere. Aber ich bleibe ihm treu !

3. Wer kann mir ein Buch empfehlen, aus dem ich BASIC lernen kann?

Kurt Zakrzewski, Silberbrede 25, 3530 Warburg, Tel. 05641-9090